ZRECENZOWANO! QUAKE 3, TOMB RAIDER 4, INDIANA JONES, OPPOSING FORCE

PC GAMER

Gry Komputerowe

styczeń 2000 • cena 5.50 zł • index 324329 • issn 1230-9044

1/00



RECENZJE

Indiana Jones
Tomb Raider IV
Opposing Force
SWAT 3

FINAL FANTASY VIII

PREVIEW!

WSPANIAŁA ÓSEMKA

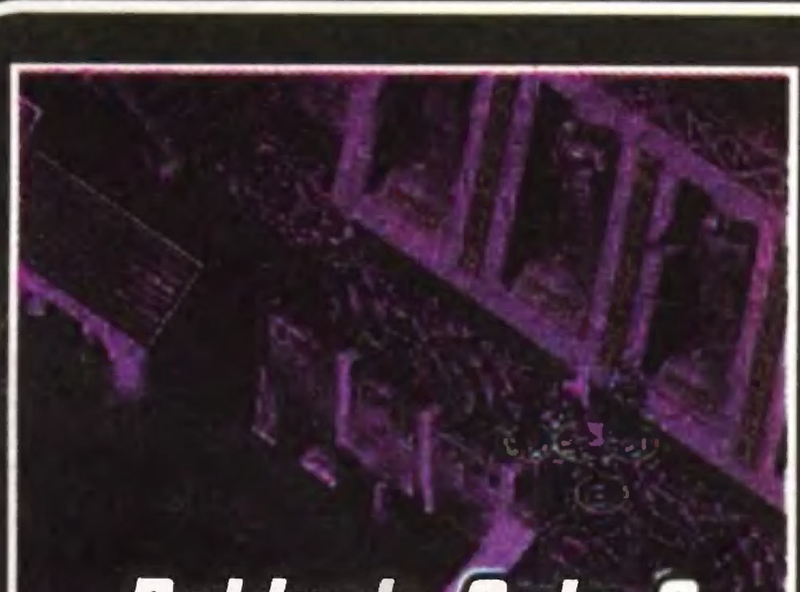
C G S
9 771230 904000 01

GIGANTYCZNA RECENZJA

QUAKE III

TO NIE WYMAGA KOMENTARZA!

Zapowiedzi



Baldur's Gate 2



Halo



MDK 2



Hitman: Codename 47

ZRECENZOWANO! QUAKE 3, TOMB RAIDER 4, INDIANA JONES, OPPOSING FORCE

PC GAMER

Gry Komputerowe

styczeń 2000 • cena 5.50 zł • index 324329 • issn 1230-9044

1/00



RECENZJE

- Indiana Jones
- Tomb Raider IV
- Opposing Force
- SWAT 3

CGS

FINAL FANTASY VIII

PREVIEW!

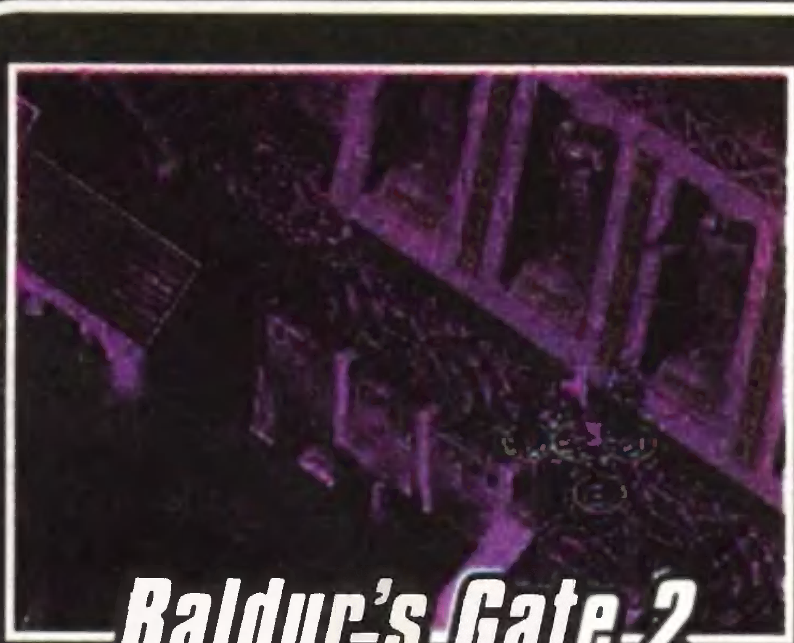
WSPANIAŁA ÓSEMKA

GIGANTYCZNA RECENZJA

QUAKE III

TO NIE WYMAGA KOMENTARZA!

Zapowiedzi



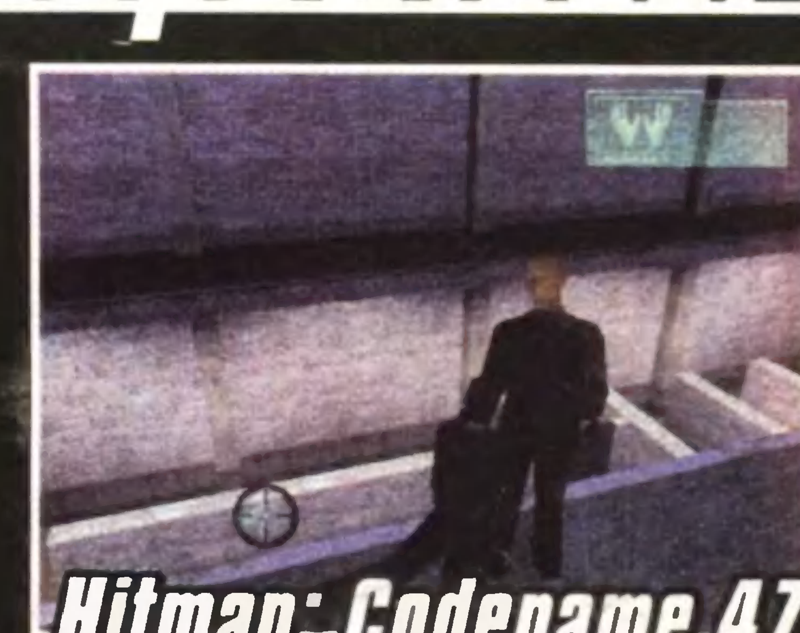
Baldur's Gate-2



Halo



MDK-2



Hitman: Codename 47



Ford
RACING
Ford Puma, Cougar, Mondeo, Focus, Escort - samochody, które możesz spotkać na naszych ulicach. Ile razy marzyłeś, aby zasiąść za kierownicą jednego z nich, wcisnąć gaz do dechy i pomknąć ulicami miasta słysząc za sobą tylko ryk syren policyjnych i niekulturalne odzywki przechodniów? Po co się stresować, po co marzyć? Zagraj w Ford Racing! Wszystkie modele Forda, kilkanaście torów, idealne odwzorowanie zachowania pojazdu na drodze. Przestań marzyć, po prostu to zrób!!!
zbierz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie, wypełnij kupon który znajdziesz w pudełku z grą (zaznacz nagrodę i wpisz swój adres) włóż wszystko (punkty i kupon) do koperty i prześlij na podany adres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.
NAGRODY
Długopis firmowy 3 pkt
8 pkt Oryginalny kubek
12 pkt Unikalna koszulka
Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru: 15 pkt
STRZELANINA FPP
STRATEGIA FANTASY
PRZYGODA RPG
ICARUS
SZACHY + SAMOUCZEK
SEGA PC
TO SIĘ NAZYWA REALIZM!
Realizm tej gry niemalże przewyższa rzeczywistość.
Zasiądź za kierownicą najlepszych samochodów wyścigowych świata,
wykreowanych na podstawie rzeczywistych danych.
Jedź na skraju wytrzymałości technicznej samochodów biorąc udział
w 10-letnich mistrzostwach lub w klasycznym wyścigu Arcade.
Rzuć wyzwanie graczom całego świata poprzez Sega's Rally Global Net Ranking
lub ugość ich w swoim pokoju w trybie split screen lub przez sieć.
Sport na pewno nie dla widzów !
SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
MIRAGE
empire SPORT
Windows®95
Windows®98
SEGA
©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999. Published by Empire Interactive. Empire Interactive is a trademark of Entertainment International (UK) Ltd. All rights reserved.
All other trademarks are the property of their respective owners. ©Ford Motor Company. Ford trademark used under license from Ford Motor Company. Published by Empire Interactive.
Empire Interactive is a trademark of Entertainment International (UK) Ltd. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Dystrybucja w Polsce: MIRAGE MEDIA s.c.

OD REDAKCJI...

Nowy rok, nowa nieco dziwaczna data w kalendarzu, a przed Tobą nowy numer „Gier Komputerowych", który swoją zawartością przypieczętowuje wielkie zmiany jakie ostatnio nastąpiły w naszym piśmie. Z podniesioną głową podążamy zatem ku nowemu tysiącleciu gwarantując naszym Czytelnikom coraz wyższą jakość pisma.

Ten numer stoi pod znakiem Quake III, gry na którą z utęsknieniem oczekiwał świat, a jej obszerną recenzję przedstawiliśmy Wam tak szybko, jak było to tylko możliwe. Nie pierwszy raz zresztą na łamach naszego magazynu możecie jako jedni z pierwszych znaleźć informacje o najlepszych produktach trafiających do sprzedaży. Wystarczy wspomnieć recenzje do gier: Tiberian Sun, Theme Park World u nas przeczytaliście o nich pierwsi. Było to możliwe dzięki rewolucyjnym zmianom w „Grach Komputerowych" jakie nastąpiły w przechodzącym właśnie do historii roku 1999. Jasno określona wówczas formuła pisma zrywająca z dotychczasową multiplatforowością, zmiana szaty graficznej oraz nowe podejście do edycji CD, przysporzyły nam wielu nowych Czytelników i utwierdziły w przekonaniu, że zmiany te były potrzebne. Zdajemy jednak sobie sprawę, że wszelkie nowe posunięcia nie mogą być podejmowane bez Was drodzy Czytelnicy. Dlatego zwracamy się do Was z gorącym apelem o wzięcie udziału w ankiecie, którą zamieścimy za miesiąc. Pozwoli to nam na kontynuację zapoczątkowanych zmian i takie poprowadzenie pisma, aby było ono odzwierciedleniem Waszych i naszych upodobań.

Na koniec chciałbym skierować Waszą uwagę na nasz krążek CD, który u progu XXI wieku staje się nieodzownym atrybutem nowoczesnego pisma o grach komputerowych. Gorąco zachęcam do kupowania Edycji CD, gdyż krążek stanowi obecnie niezbędne dopełnienie całości. W przypadku tego numeru możesz nie tylko przeczytać o Quake III, ale również zagrać. A to oczywiście nie wszystkie atrakcje naszego cover CD. Polecamy!

Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku wszystkim Czytelnikom życzy redakcja Gier Komputerowych.

PREVIEW FINAL FANTASY VIII

CZYTAJ STR. 30

ZAPOWIEDZI

PORADY

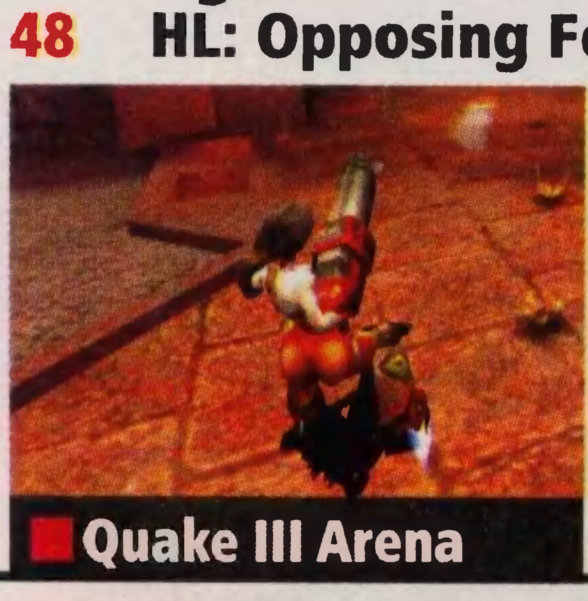
STAŁE DZIAŁY

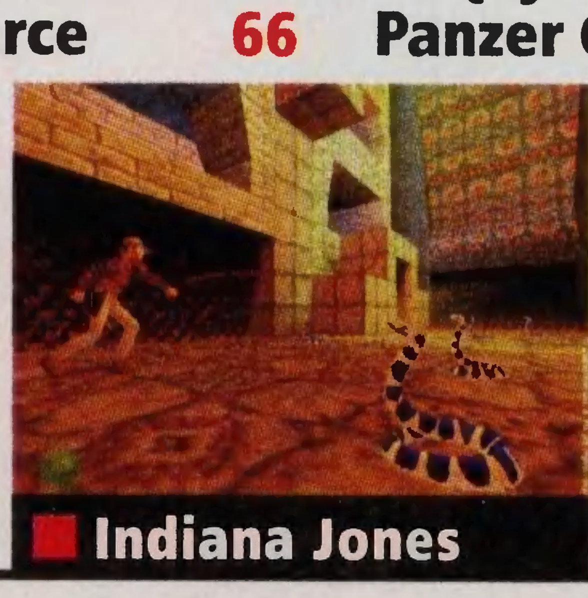

Baldur's Gate 2

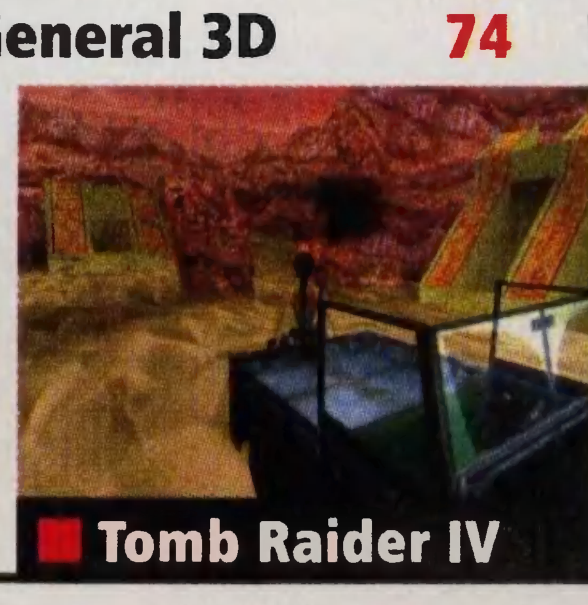

Age Of Empires 2


Louis Castle

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W GRUDNIU...


Quake III Arena


Indiana Jones


Tomb Raider IV


Earth 2150

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 1/2000 (66)
rok ósmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzychoo)

WSPÓŁPRACA
Bartosz Nuckowski (Bartek),
Karol Klepacz (Reset),
Jacek Pietruszczak (Baron Jack),
Patryk Leszczyński (gRoovy),
Piotr Stasiak (Piotres),
Rafał Szychowski (Szycha)
oraz (Gruby)

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Magda Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

DRUK
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
TOTAL PLAYSTATION
PSX FAN

NA CD



Witam wszystkich! W styczniu oprócz porcyjki znakomitych dem na naszym kompakcie znajdziecie również masę rozmaitych dodatków. Przede wszystkim polecam kąciki: samochodowy CarZonE, FPP- shooter'ski eFPeP oraz oczywiście Paszczury CD. I jeszcze jedno. Bardzo proszę, żebyście przysyłali do nas opinie (listownie lub e-mailem), co sądzicie o naszej płytce. Dzięki Waszym opiniom nasz kompakt na pewno będzie coraz lepszy! KRZYCHOO

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

QUAKE 3 ARENA

ID SOFTWARE
PII300, 32MB RAM, KARTA 3D



No i doczekaliśmy się! To prawdziwy wymiatacz, a na naszym krążku zobaczycie go w akcji! Choć dedykowany głownie dla trybu multi-player zawiera kilkanaście naprawdę wspaniałych botów. Polecamy jednak jak najszybszy zakup pełnej wersji i podłączenie się do sieci. Atutem gry jest odjazdowa grafika, niesamowite efekty dźwiękowe i wizualne. To prawdziwie smakowity kąsek noworocznego wydania Gier Komputerowych. No, uważajcie tylko na Mikołaja!



PEŁNA WERSJA

OBLIVION

LETHARGY SOFRWARE
P166, 24MB RAM, QUAKE 2





Gratka dla miłośników „Quake 2"! We wspaniałym dodatku „Oblivion" dostaniecie dodatkowo mnóstwo poziomów, potworów i śmiercionośnych zabawek. Jest tego dokładnie tyle: 22 mapy z nowymi poziomami, cztery lokacje do deatch-match'ów, pięć przerażających bestii i dziewięć kawałków muzycznych. To gra, która nie pozwoli Ci się nudzić!

PEŁNA WERSJA

DINK SMALLWOOD

P100, 8MB RAM, SVGA





Oto oddajemy w Wasze łapki grę RPG osadzoną w klimacie fantasy. Prócz klasycznej, z góry ustalonej rozgrywki, dostaniecie tu możliwość samodzielnego tworzenia scenariuszy i dodatków. Niewiele jest rolpejów dających takie możliwości. Mimo iż od lat największej świetności tego produktu minęło sporo czasu, to jednak „Dink Smallwood" wciąż cieszy.

Czy pamiętasz noce spędzone nad Warcraft™ II?

Na pewno! Takich gier się nie zapomina. Teraz, czekając na kolejną część Warcrafta™ proponujemy Ci wspaniałą grę, w której odnajdziesz wszystko to, co kochałeś w Wacraft II™ i jeszcze więcej. Nadszedł czas na...





Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości. Znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

Twój ojciec był dobrym królem. Władał swym państwem ponad 50 lat. Doprowadził do scalenia ziem sąsiednich nacji, oraz do rozkwitu gospodarczego i militarnego. Królestwo było wielkie i potężne jak nigdy dotąd. Jednak za granicami państwa zaczęły się zbierać - znęcone bogactwem - siły Zła. Pewnego dnia stało się to co było nieuchronne. Przerażające hordy, wsparte najemnikami zaatakowały. Rozpoczęła się długa i krwawa wojna. W jednej z ostatnich bitew zginął król. Królestwo pogrążyło się w chaosie i walkach wewnętrznych skutecznie podsycanych intrygami wroga.

Od śmierci ojca minęło już 20 lat. Ty jesteś jedynym prawowitym spadkobiercą tronu. Z garstką sojuszników podejmujesz próbę ponownego scalenia królestwa. Twoim zadaniem będzie odkrycie źródła Zła, poznanie tajników władania poddanymi, oraz przywrócenie chwały królestwu Twojego ojca. Nie zwlekaj, rozpocznij swoją drogę do tronu !

Imperium
Twoim zadaniem jest zbudowanie ogromnego imperium oraz oczywiście przetrwanie (mapy w grze mają rozmiar do 512 na 512 pól !). Aby tego dokonać będziesz musiał zajmować się m.in. wydobywaniem surowców (8 o całkowicie różnym zastosowaniu), produkowaniem wojska, budowaniem fortyfikacji oraz infrastruktury osad. W grze znajdują się trzy rasy (Europejczycy, Azjaci, Arabowie), z których każda charakteryzuje się unikalnymi jednostkami oraz budynkami.

Podbój Świata
Każda z ras ma 25 odmiennych jednostek. Gracz może grupować je w dowolne większe lub mniejsze formacje i wydawać im specjalne rozkazy. Do każdego zgrupowania wojsk może być przypisany unikalny skrót klawiszy, dzięki któremu można je szybko odnaleźć i wydać mu polecenie. To skuteczny sposób na uniknięcie chaosu na polu bitwy. Natomiast dzięki zaawansowanej sztucznej inteligencji, zarówno jednostek jak i komputerowego przeciwnika, każda bitwa i wojna jest niezwykle pasjonująca i stanowi nie lada wyzwanie, nawet dla wytrawnych graczy.

Wybierz swoje przeznaczenie
Każdy gracz może wybrać kompletnie odmienne drogi budowania mocarstwa - „Drogę Religii", „Drogę Magii", „Drogę Chwały" oraz „Drogę Handlu i Wymiany". Po obraniu każdej z dróg gracz będzie miał do dyspozycji charakterystyczne tylko dla niej budynki, jednostki oraz zaklęcia. Daje to w efekcie cztery różne „drzewa rozwoju technologicznego".

To oczywiście nie wszystko. W grze znajdziesz również opcje handlu i dyplomacji, rozgrywki multi-player (z udziałem do 8 graczy przez Internet lub sieć LAN), edytor map, i wiele wiele więcej.

Pamiętaj, jeśli kochałeś Warcraft™ 2, pokochasz również Tzara!

niska cena **69** złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA **PL** CD PROJEKT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

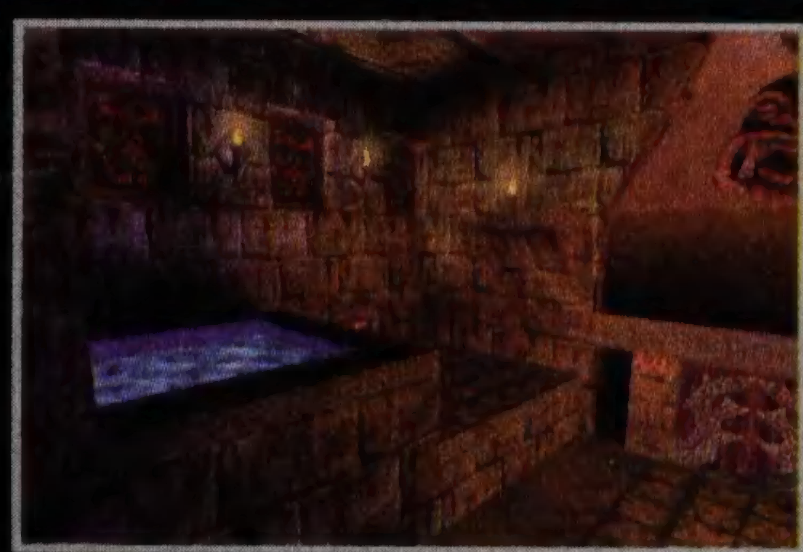
Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

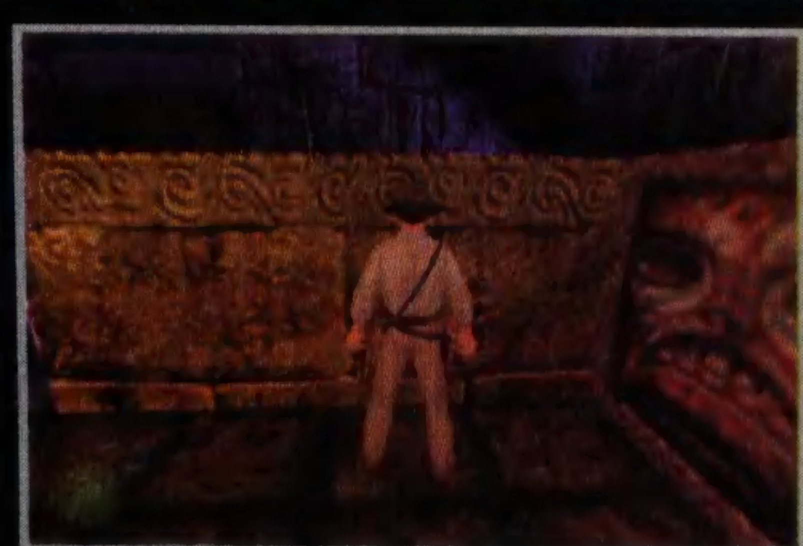
Y2K PRODUCT ANALYSER

Nie jesteś pewien czy Twój komputer jest dobrze przygotowany na rok 2000? Ten program pozwoli Ci to sprawdzić. Znajdziesz go w dziale Shareware. Jeśli program wykryje w Waszym komputerze jakieś nieprawidłowości, zadzwoń pod bezpłatną infolinię 0-0-800-31-11-258 i zamów bezpłatny krążek, który przygotuje Twój komputer na rok 2000! Panika jest rzeczą straszną – zapobież jej!

INDIANA JONES
AND THE INFERNAL MACHINE

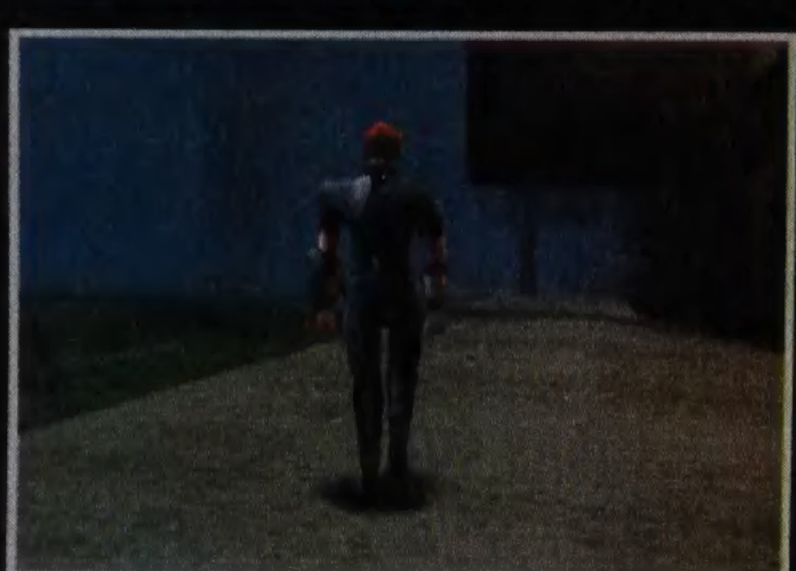
ACTIVISION
P233, 32 MB RAM, WIN 95/98

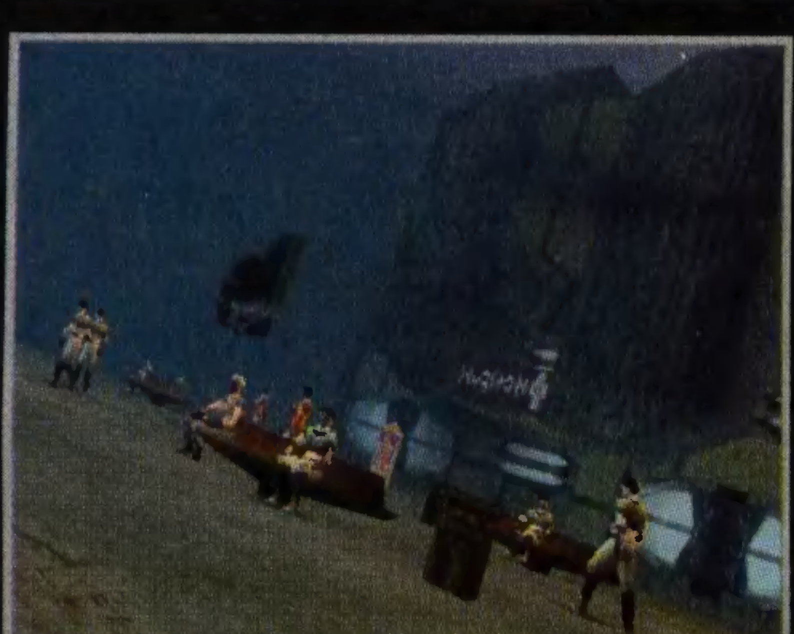




Czym jest Lara Croft dla męskiego grona graczy, tym dla płci piękniejszej jest Indy. Jednak wszystkich rządnych sensacji muszę rozczarować - Harrisona Forda tu nie uświadczycie. Zarośnięty gostek w wypłowiałym kapeluszu z masochistycznym biczem w ręku gdzieś się zawieruszył. Mimo to jednak gra jest znakomitym TPP i błędem byłoby ominięcie tego demka.

OMIKRON





EIDOS
P233, 32MB RAM, WIN 95/98

Demo - kolos (180MB) wprost od wspaniałych programistów z Eidos'u! Gra dostała w zeszłym numerze „Gier Komputerowych" bardzo wysoką ocenę. Jest to połączenie gatunków: TPP oraz przygodówki. Pretendent do gry roku, więc grajcie, weselcie się i kupcie pełną wersję. Wedle słów naszego Groovyego - „to po prostu odjazdowy stuff!".

PIZZA SYNDICATE PL

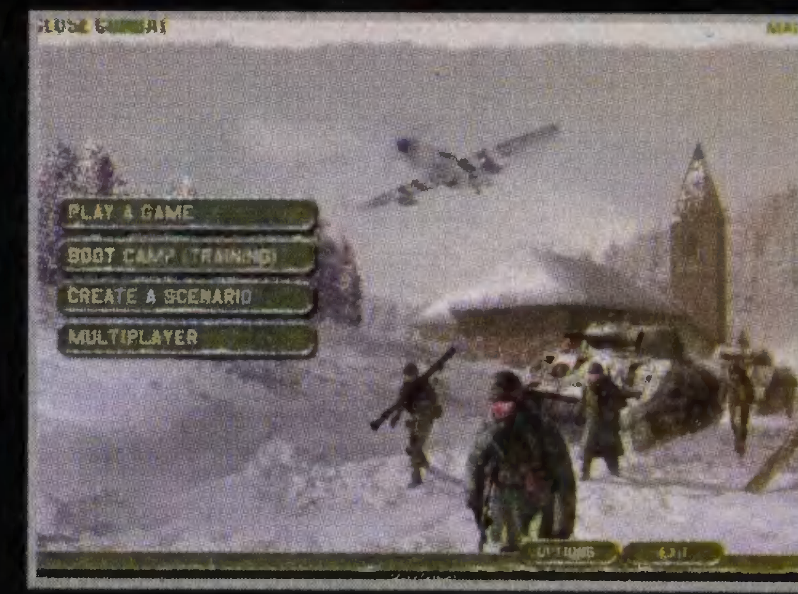
SOFTWARE 2000
P150, 24MB RAM, WIN 95/98



Świetnie zlokalizowana i wydana przez CD Projekt ekonomia, okraszona do tego niemałą dawką humoru. Wspaniały sposób na odprężenie się po wszelkich „cięższych" i ociekających krwią produkcjach. Załóż własny interes, spróbuj zwyciężyć w wyścigu o miano najlepszego włoskiego kucharza w dzielnicy. Lub mafioza stulecia!

CLOSE COMBAT IV

SSI
P166, 32MB RAM, WIN 95/98

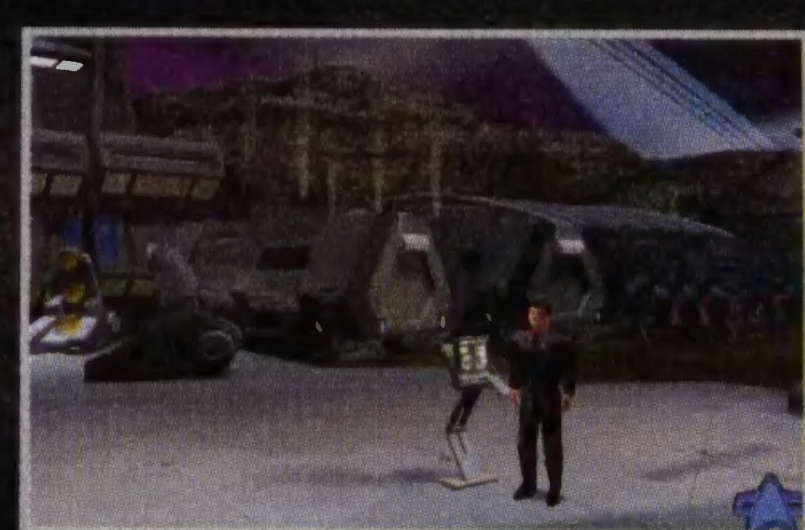




Ho, ho! Kolejna strategia. Jest to turówka osadzona w trochę „współcześniejszych" realiach niż „Age Of Empires 2". Tym razem złapiemy się za twarz z 6 Armią Pancerną SS i spróbujemy zetrzeć w proch ostatnią faszystowską ofensywę na Zachodzie. Doskonale znany nam cykl doczekał się nowego odcinka i wydawcy. Może Microsoft zacznie żałować, że wypuścił spod skrzydeł taki hit. My tymczasem spróbujmy spalić kilka Panter czy Tygrysów.

STAR TREK: HIDDEN EVIL





ACTIVISION
P150, 32MB RAM, WIN 95/98

„Star Trek" po raz 1126. Mimo wszystko jednak, dla miłośników serialu pozycja obowiązkowa. Tym bardziej, że autorzy znów zadbali o doskonałą grafikę i przyjazny interfejs. Jeśli ktoś kocha przygody nawiedzonej ekipy przemierzającej galaktyki w poszukiwaniu innych form życia, po prostu nie zaśnie jeśli nie odpali demka. Activision po raz kolejny stanął na wysokości zadania.

DIRT TRACK RACING

RATBAGAMES
P166, 32MB RAM, WIN 95/98



Braliście kiedyś udział wyścigach samochodów ze złomowisk? Nie to teraz macie doskonałą ku temu okazję! Naprawdę jest to czadowa gra. Jeździmy też wielkimi, rozklekotanymi limuzynami. błotni-

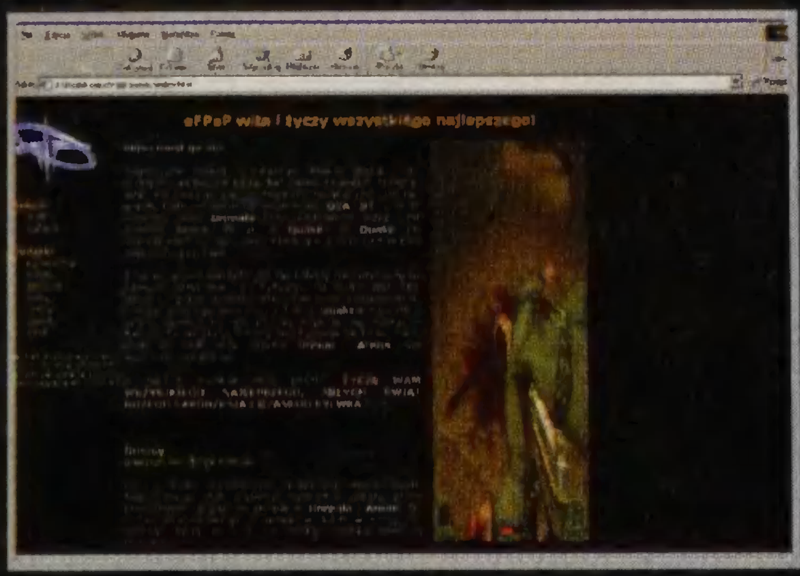
ADAŚ I PIRAT BARNABA



CD-PROJEKT
P166, 32MB RAM, WIN 95/98

Świetna pozycja dla młodszych graczy. Nieskomplikowane połączenie zręcznościówki i gry logicznej. Pozbądźmy się małolatów i dajmy odpocząć patrzałkom.

eFPeP

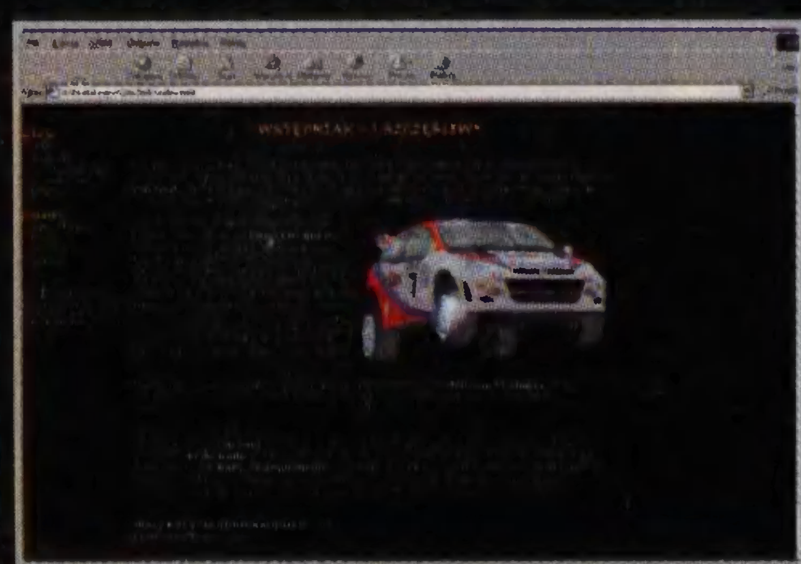




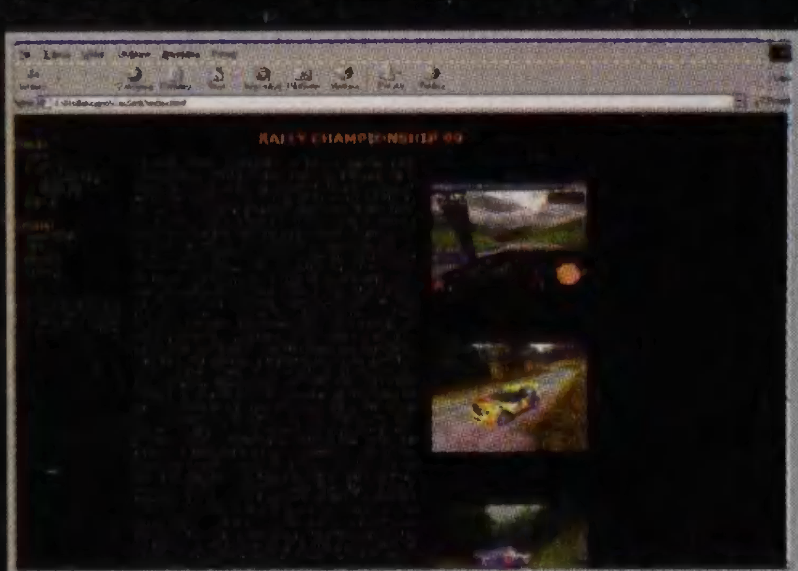
Oddaję głos Groovy'emu: Niestety, grudzień okazał się niezbyt łaskawy dla fanów gier FPP. Cała kwakowa społeczność w oczekiwaniu na „Unreal Toorney" i „Quake3" (które w chwili, gdy czytacie te słowa, winny być dostępne na półkach sklepowych) zamarła. Toteż na krążku znajdziecie jedynie 18 MB.

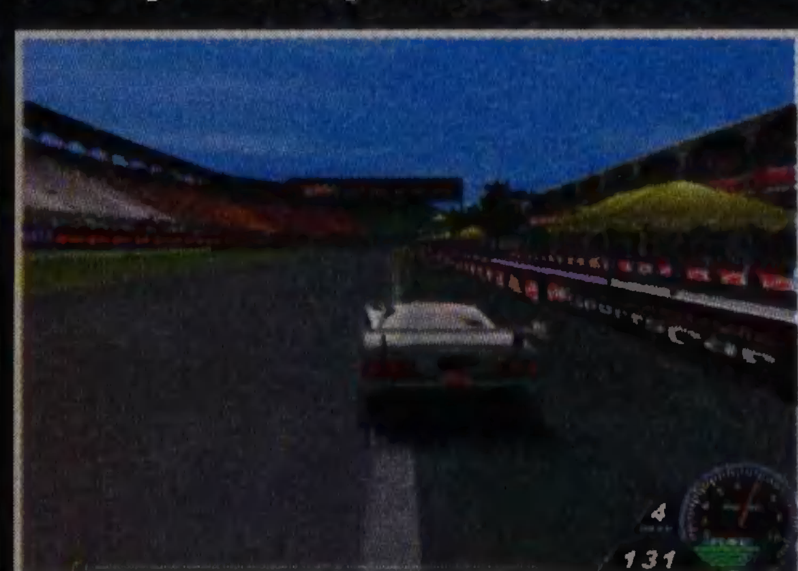


CarZonE

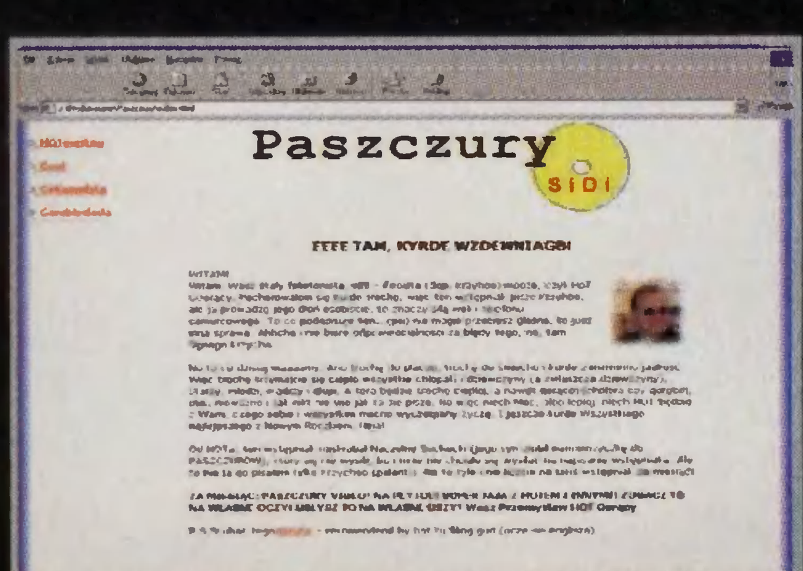


Oddaje głos samemu sobie: Po Waszych prośbach i opiniach poprawiłem layout. Teraz przypomina on bardziej ten z kącika FPP. A co znajdziecie w dzisiejszym CarZonE? Kolejną porcję samochodów do Need For Speed (zwróćcie uwagę na Poloneza Caro i Lublina), edytor samochodów do Midtown Madness oraz dwa artykuły: relacja z turnieju „Sega Rally 2", który zdarzyło mi się poprowadzić na Gambleriadzie, oraz wrażenia po graniu w „Rally Championship".





PASZCZURY CD



W dzisiejszym odcinku Paszczurów CD Hot poleca: całą masę głupot i kretynizmów, które są w stanie rozśmieszyć nawet umarłego. Do tego obszerna fotorelacja z Gambleriady. Coś dla miłośników ciężkiego humoru i mocnego browaru. Hot zaprasza!

PATCHE: 7 Kingdoms 2, Age Of Wonders, Darkstone, Deer Hunter 3, Panzer Elite, Silver, Spec Ops 2, Warzone 2100, Wheel of Time.
DRIVERY: Voodoo Banshee, Voodoo 1, Voodoo 3, GeForce256, Intel740, Millenium G400 Nvidia-Detonator, Premedia, Rage 128, Voodoo Rush.
SHAREWARE: Icq 99a, Mirc 5.6, Power DVD, WinAmp 2.5, Y2K Product Analyser.

Pierwsze spojrzenie na...

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Niewinne orki, gobliny i ogry strzeżcie się: „Baldur's Gate" powraca!



■ „BGII" zaoferuje zupełnie nowe tło wydarzeń oraz scenerie porównywalne z oryginałem.



■ Przyjdzie nam użerać się z większymi potworami.



SZEROKO OTWORZYMY BALDUROWI WROTA, GDYŻ...

- Będzie jeszcze bardziej rozbudowana i lepsza niż pierwowzór.
- Uwielbiamy poszerzone fabuły i ogromne krainy.
- Jest to najwierniejsza jak dotąd konwersja AD&D.
- Pobawimy się z dziwnymi stworkami.

PRODUCENT: BIOWARE | WYDAWCA: INTERPLAY | PREMIERA: JESIEŃ 2000





Jak widać, moda na hula–hoop nigdy nie przeminie.

Bioware nie zamierza spocząć na laurach i chce uraczyć miłośników nocnych eskapad sequelem swego megahitu. „Baldur's Gate" wkroczył w nasze życie rok temu dumnie wymachując wielkim sztandarem Advanced Dungeons & Dragons.

Była to gra aż do bólu tradycyjna; staromodna, a jednak oryginalna pod względem stylu i charakteryzująca się ogromną grywalnością. Milion sprzedanych egzemplarzy stanowi jasny dowód, że świat głodny jest gier, które wielu ludzi gotowych było odesłać do lamusa.

Zamiast zająć się liczeniem ciężko zarobionych pieniędzy, firma Bioware w ogromnej tajemnicy od dziewięciu miesięcy pracuje nad drugą częścią. Chociaż prace są jeszcze we wczesnym stadium, autorzy doszli do wniosku, że nadszedł czas, by pokazać światu, czym się zajmują. Po zebraniu opinii i komentarzy graczy na temat pierwszej części, stawiają sobie za cel stworzenie najbardziej zaawansowanej gry RPG osadzonej w realiach AD&D.

Decydując się na wykorzystanie podrasowanego engine'u Infinity, mają teraz czas na stworzenie rozbudowanej fabuły i na umieszczenie całej masy nowych opcji. Na początek, będziemy mieli większy wpływ na charakterystykę wybieranego bohatera. Dzięki rozszerzeniu listy dostępnych klas o pół–orka i dodaniu nowych podgatunków, początkowy wybór będzie miał decydujący wpływ na przebieg gry. Pojawi się również 60 nowych potworów, czyli drugie tyle, co w pierwszej części, oraz ponad 130 nowych zaklęć, co w sumie da imponującą liczbę trzystu różnych czarów.

„PONAD 130 NOWYCH ZAKLĘĆ DA W SUMIE IMPONUJĄCĄ LICZBĘ TRZYSTU RÓŻNYCH CZARÓW"

Miejsce wydarzeń gry będzie usytuowane na południe od poznanych w pierwszej odsłonie lokacji, co da nam możliwość zwiedzenia większych połaci Zapomnianych Krain, włączając w to wizytę w podwodnym mieście, „Astralnym Wymiarze", lesie elfów, a nawet w Piekle. Wszystkie postacie obdarzone będą pełną osobowością i będą zdolne do zdrady, przyjaźni, a nawet miłości. Plotki głoszą, że rozwój wydarzeń zależeć będzie od dokonywanych wyborów.

Wielu graczy irytował limit punktów doświadczenia w „Baldur's Gate" i problem ten został już rozwiązany. Możliwe się stanie importowanie drużyn z „BG" lub „Tales Of The Sword Coast", dzięki czemu będziemy mogli w pewnym sensie kontynuować przygody. Oczywiście można też zacząć od początku, a w takim przypadku na wstępie dostajemy 89000 punktów doświadczenia, co ma na celu wyrównać szanse. Wszyscy miłośnicy papierowej wersji wiedzą, że po osiągnięciu Poziomu 9, gracze otrzymują Warownię. Tego samego możemy też oczekiwać w wersji komputerowej. Dostaniemy też we władanie własne hrabstwo, co zmusi nas do decydowania o losie przestępców i rozwiązywania problemów ludzi szlachetnie urodzonych. Najbardziej ekscytujące jest jednak to, że pod koniec gry, stawimy czoła regularnemu oblężeniu.

Dzięki podrasowanej grafice i rozbudowanej fabule, „Baldur's II" stanie się jedną z najważniejszych gier 2000 roku. **JOHN WALKER**

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Bioware

Pochodzenie: Kanada

Data założenia: 1995

Wielkość zespołu: 50 osób

Osiągnięcia: Doktorzy Zeschuk i Muzyka (swojsko brzmiące nazwisko) mieli już dość głupich żartów kolegów z wydziału medycznego (to tylko nasze przypuszczenia) i przekwalifikowali się na projektowanie gier.

Poprzednia Gra: Shattered Steel, Baldur's Gate, Tales Of The Sword Coast, a wkrótce Neverwinter Nights i MDK2.

SZEROKIE PRZESTRZENIE

Jednym z podstawowych powodów do narzekań w przypadku „Baldur's Gate" była konieczność ponownego pokonywania ogromnych połaci terenu po wykonaniu zadania. Tym razem pojawią się nowe drogi i skróty. Na przykład, jeżeli uratujemy piękną dziewicę ze szponów bagiennego smoka, nie będziemy musieli znowu przebijać się przez kilometry bagien. Zamiast tego pojawi się uprzyjemniający życie, skracający drogę most.



Gra będzie mroczniejsza. O wiele mroczniejsza.

Pierwsze spojrzenie na...

HALO

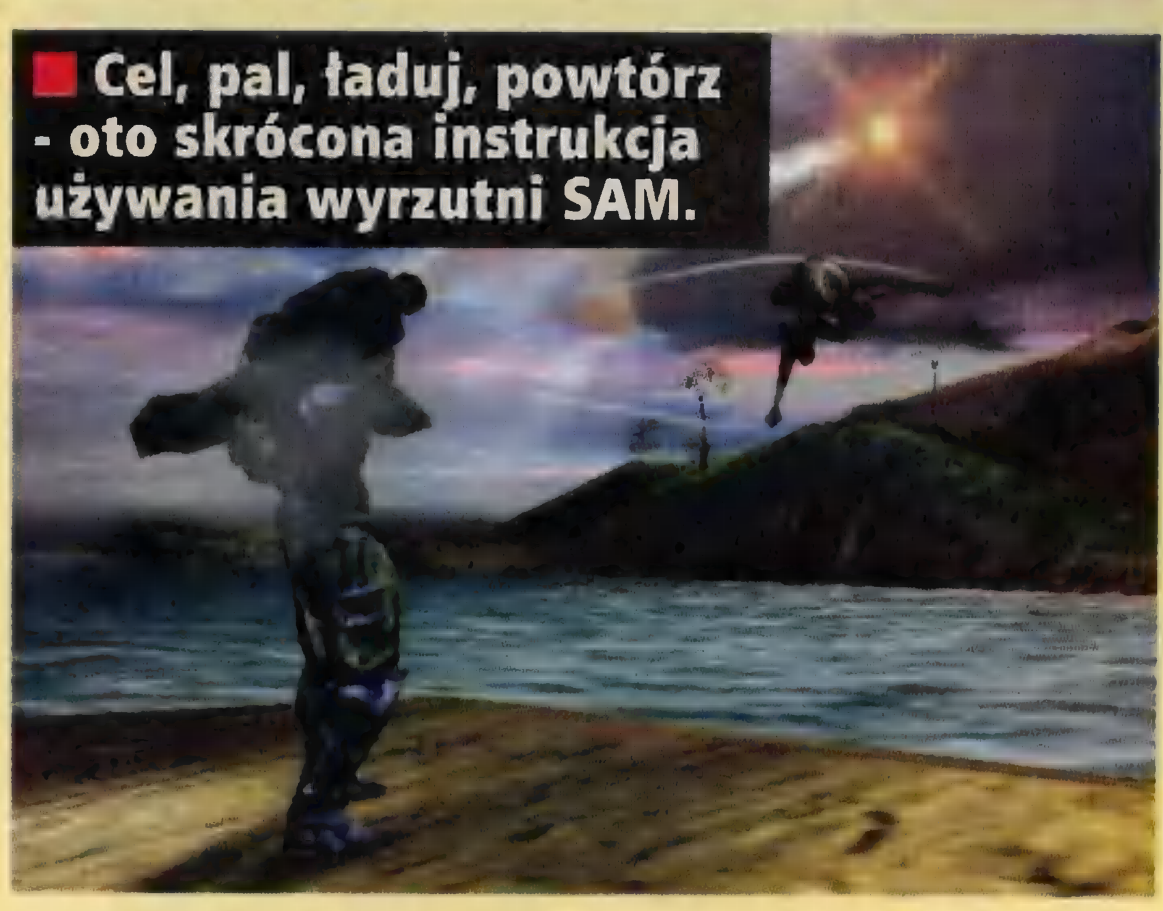




Niebiańska akcja TPP, jakiej jeszcze nie oglądaliśmy.



Maczeta wykonana z kompozytów jest podstawowym orężem w walce wręcz.



Cel, pal, ładuj, powtórz - oto skrócona instrukcja używania wyrzutni SAM.

„HALO" ZABIERZE NAS DO RAJU, GDYŻ...

- Pozwoli nam swobodnie penetrować powierzchnię i podziemia.
- Model fizyczny i engine graficzny są zadziwiająco dobre.
- Będzie można jeździć jeepami i czołgami oraz latać pojazdami obcych.
- Odda w nasze ręce uzbrojenie, o jakim marzymy.

PRODUCENT BUNGIE SOFTWARE **WYDAWCA:** TAKE 2 **PREMIERA:** KWIECIEŃ





Uzbrojenie obcych jest skuteczniejsze w walce z nimi, dlatego warto szybko się w nie wyposażyć.



Może za swojego życia nie polecę w kosmos, ale wygląda na to, że pozostanie na Ziemi nie będzie takie nudne. W przyszłym roku „Halo" przeniesie cały gatunek gier akcji w zupełnie nowy wymiar, a wszystko dzięki bezprecedensowej swobodzie i niezrównanym poziomie szczegółowości.

Tytuł nie ma nic wspólnego z telefonizacją miast i wsi i odnosi się do pierścienia o średnicy 16 000 kilometrów, krążącego po orbicie wokół gazowego giganta. Nasz doborowy oddział cyborgów rozbija się na wewnętrznej powierzchni pierścienia odciągając od Ziemi hordę obcych. W klasycznym scenariuszu, przypominającym nieco „Dooma", nasz oddział staje do walki na śmierć i życie. Początkowo chcąc przed naszym zejściem zabić tylu przeciwników, ilu tylko się da, znajdujemy się nagle centralną postacią „wciągającej epickiej opowieści sci-fi", której detale jeszcze nie są znane, jako że prace nad grą są zaledwie w połowie drogi.

Strona wizualna i model fizyczny są całkowicie oszałamiające, prezentując sobą jakość widzianą dotychczas jedynie we wstawkach filmowych. Na przykład na model gracza nałożone są trzy warstwy tekstur. Z kolei funkcje kinematyki sprawiają, że szkieletowe modele poruszają się dokładnie tak, jak ludzkie ciało - kończyny realistycznie się zginają, a siła odrzutu broni powoduje ruch ręki. Poziom szczegółowości jest niesamowity. Zamek broni wyrzuca łuski, które poruszają się po precyzyjnie obliczonych torach, odbijając się od napotkanych przedmiotów. Dym z wystrzelonych rakiet rozwiewa się zgodnie z kierunkiem wiatru, który wpływa również na celność snajperów. Mimo tego, że „Halo" w bezwstydny sposób korzysta z najnowocześniejszych technologii hardware'owych, to jednak engine w maksymalnym stopniu wykorzysta każdą konfigurację. Chociaż jest to gra na pojedynczego gracza, to inni członkowie oddziału wyposażeni w zaawansowane mechanizmy sztucznej inteligencji będą służyli mu pomocą. Do naszej dyspozycji dostaniemy całą masę pojazdów, zarówno naziemnych, jak i latających, nie wspominając już o wehikułach i uzbrojeniu ukradzionym obcym. W zestawie broni cyborgów znalazła się maczeta, przeznaczona do walki bezpośredniej, shotgun z doczepioną latarką, maszynowy nailgun, którego „gwoździe" pozostają w ciałach ofiar oraz wyrzutnia pocisków SAM.

„«HALO» W BEZWSTYDNY SPOSÓB KORZYSTA Z NAJNOWOCZEŚNIEJSZYCH TECHNOLOGII HARDWEROWYCH"



Grając w trybie kooperatywnym, docenimy wartość ataków z powietrza.

Gra opiera się na misjach, chociaż nie znajdziemy tu typowych leveli, a poszczególne zadania mogą być wykonywane w dowolnej kolejności. Lokalizacje również są zróżnicowane - od rozległych przestrzeni po podziemne korytarze i bazy. Każde miejsce można powtórnie odwiedzić, a wszystkie obiekty, włączając w to ciała zabitych, pozostaną na swoim miejscu. Niektóre elementy, jak na przykład wrogie bazy, będą zmieniały się w czasie naszej nieobecności, na przykład rozrastając się, jeżeli za pierwszym razem ich całkowicie nie zniszczymy.

Głównymi rywalami „Halo" będą przede wszystkim „Renegade" firmy Westwood, z mnóstwem pojazdów i „Team Fortress 2" Sierry z doskonałym multi-playerem. Jednak „Halo" może pozostawić ich w tyle. **STEVE BROWN**

PRZEJAŻDŻKA

W występujących w „Halo" pojazdach zastosowano taki sam poziom szczegółowości i realistyczny model fizyczny, jak w przypadku wszystkich innych elementów. Jak dotąd gotowe są jeepy, czołgi i latające pojazdy obcych. W trybie gry kooperatywnej jeep może mieć kierowcę, pasażera i operatora karabinu maszynowego. Podobnie z czołgami - jeden z graczy może nim kierować, podczas gdy reszta jedzie na pancerzu, kurczowo trzymając się uchwytów. W grze pojawią się również jednostki nawodne, jak na przykład małe nadmuchiwane łodzie wykorzystywane podczas ataków z zaskoczenia.



W pojazdach zastosowano realistyczne zawieszenie, a model fizyczny przenosi moment pędu na postacie nim jadące.

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Bungie Software

Pochodzenie: USA

Data założenia: 1991

Wielkość zespołu: 10 osób

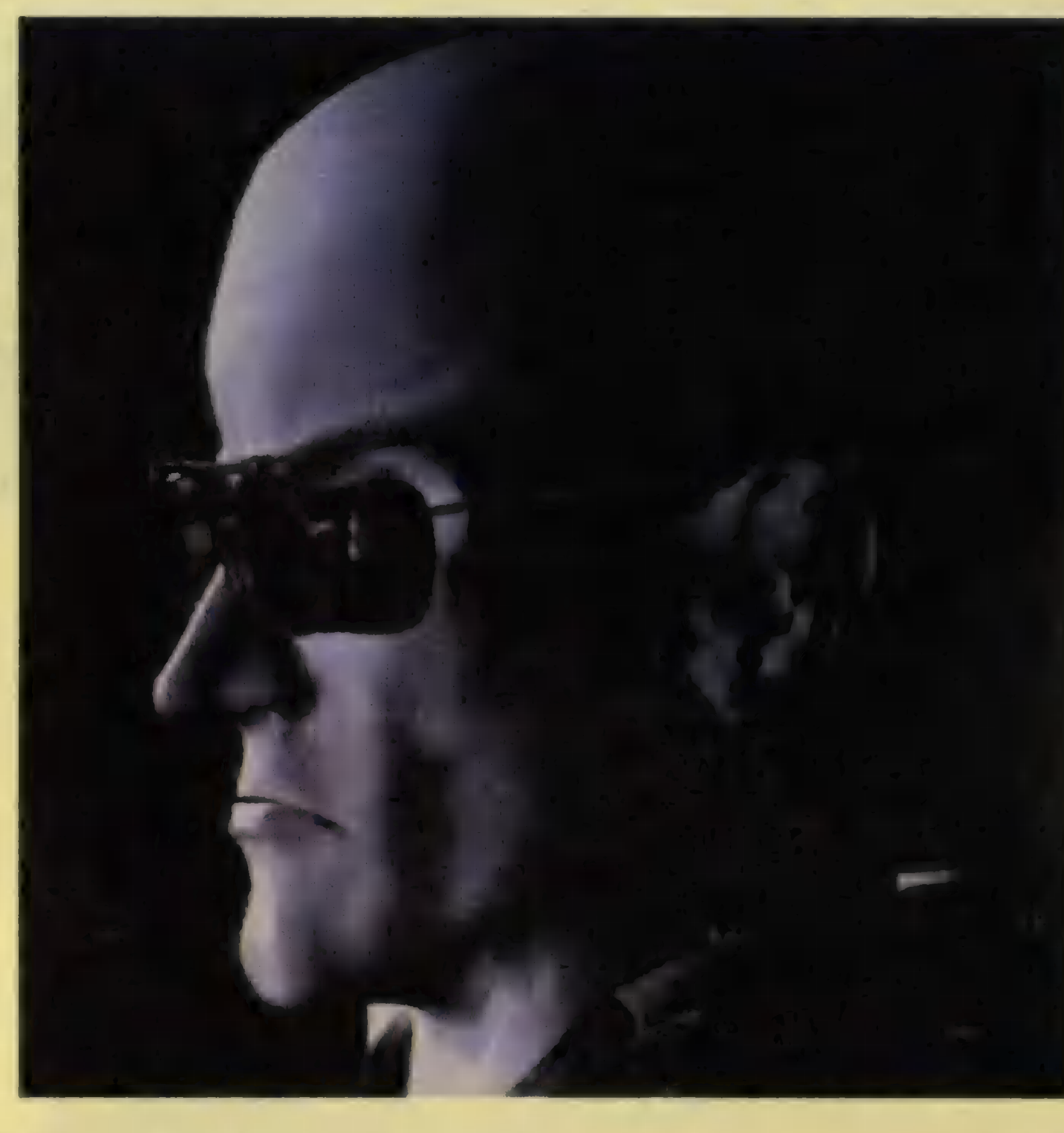
Historia: Po skończeniu college'u Alexander Seropian zaczął od pakowania i wysyłania gier na Mac-a. „Marathon" był ich pierwszym dużym przebojem i jego kontynuacje pozwoliły Bungie wejść na rynek PC.

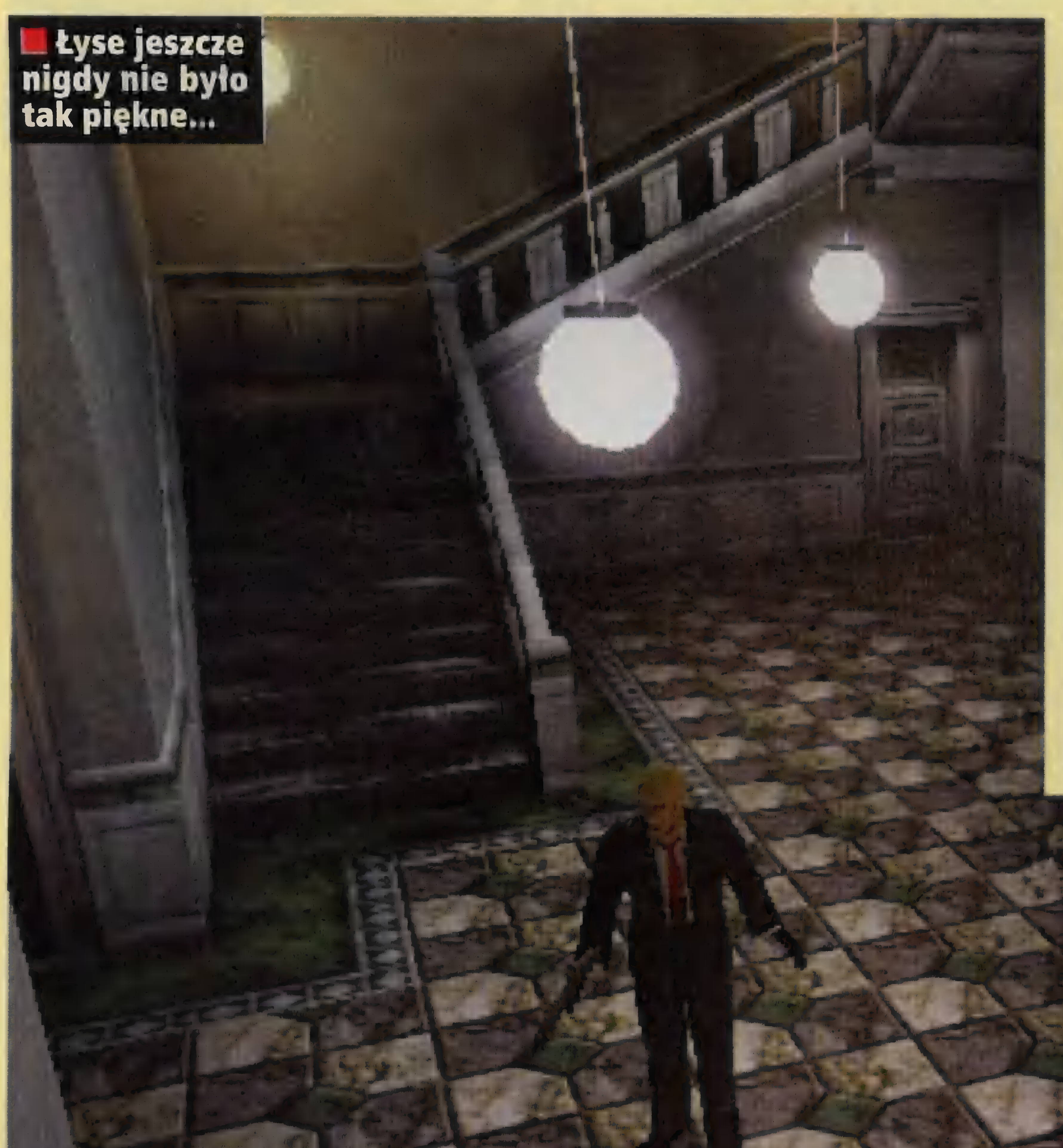
Poprzednie Gry: „Operation Desert Storm" (1991), „Minotaur: The Labyrinths of Crete" (1992), „Pathways Into Darkness" (1993), „Marathon" (1994), „Marathon 2: Durandal" (1995), „Marathon: Infinity" (1996), „Abuse", „Weekend Warrior" (1997), „Myth: The Fallen Lords", „Myth II: Soulblighter"

Pierwsze spojrzenie na...

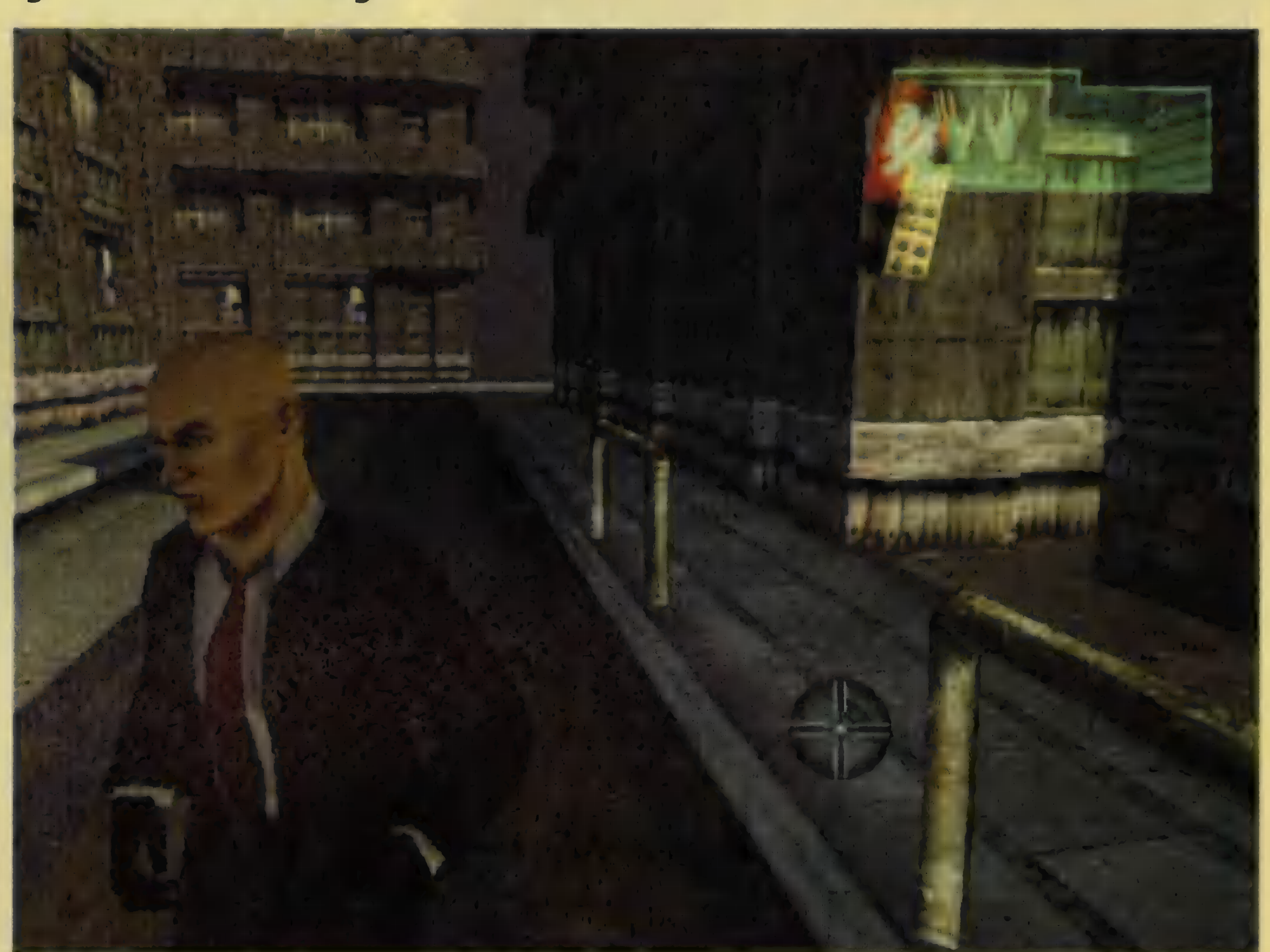
HITMAN: CODENAME 47

„Thief" spotyka „Kingpina" i wyrywa mu wszystkie włosy.





Łyse jeszcze nigdy nie było tak piękne...

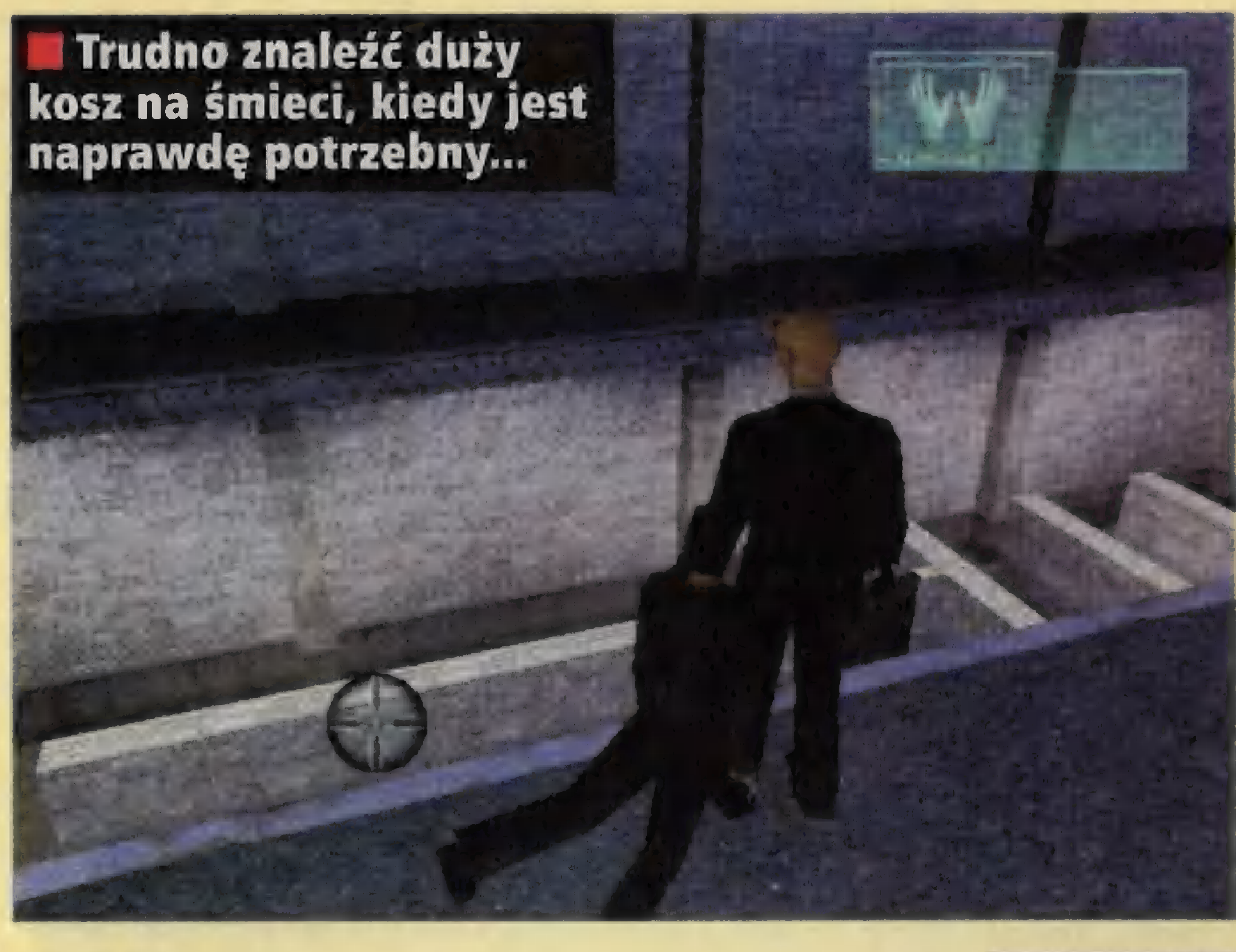




„HITMAN" PORADZI SOBIE Z RYWALAMI, GDYŻ...

- Wprowadza nowy poziom interakcji pomiędzy postaciami.
- W trybie single-player posiada wciągającą fabułę.
- Można wyrzucać nieboszczyków przez okna.
- Pokochają go wszyscy łysi.

PRODUCENT IO INTERACTIVE WYDAWCA: EIDOS PREMIERA: WIOSNA



Trudno znaleźć duży kosz na śmieci, kiedy jest naprawdę potrzebny...



Oto, jak należy wlec trupa, aby nie pobrudzić sobie garnituru od Armaniego.

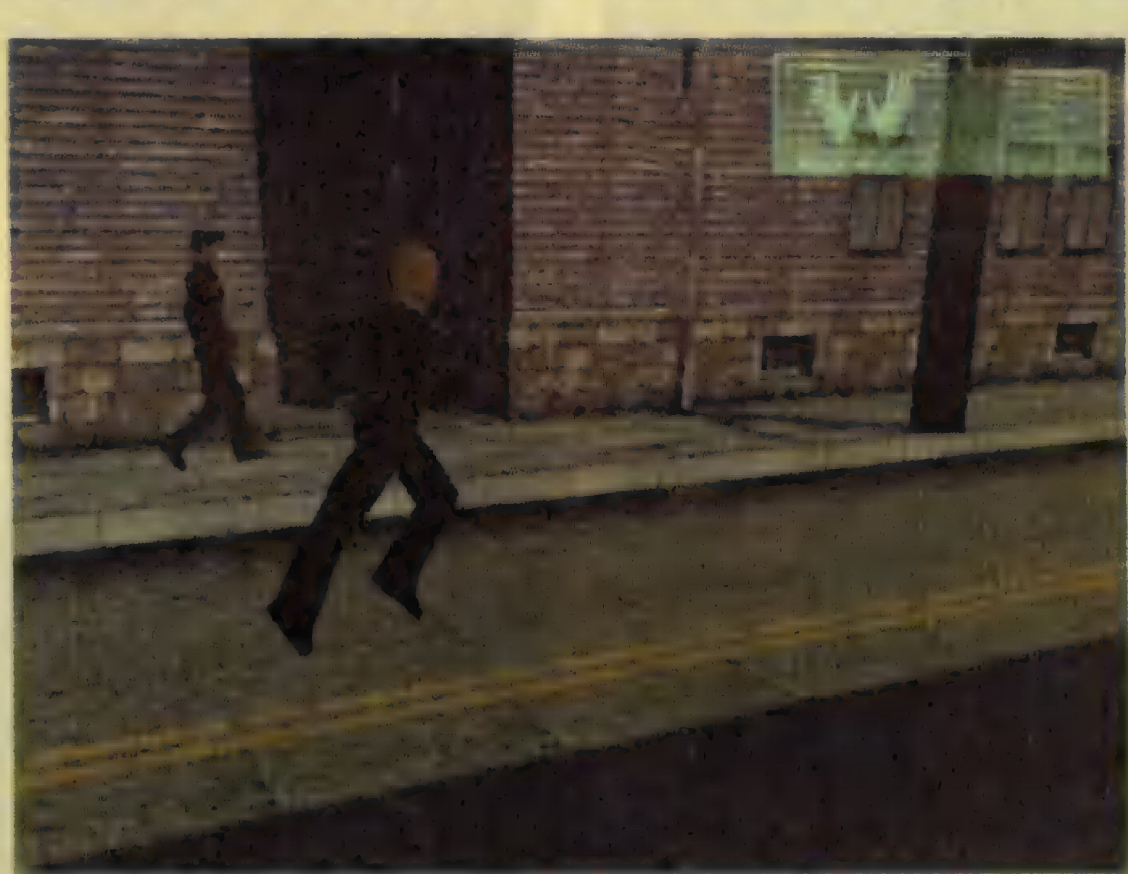


„Hitman" jest przeraźliwie łysy. Na szczęście dotyczy to jedynie głównego bohatera. I kto mówi, że mniejszości nie są reprezentowane w grach komputerowych? Łysole z całego świata będą z pewnością zadowoleni z nowego i groźnego wizerunku, jaki zobaczą dzięki tej znakomitej grze akcji.

Autorzy gry najwyraźniej są miłośnikami filmów o zawodowych zabójcach, z dużym ukłonem w stronę Luca Bessona, którego „Nikita" i „Leon Zawodowiec" wywołują sympatię dla wymagającej i niełatwej profesji. W grze widoczny jest również wyraźny ukłon w stronę czarnej komedii a'la „Grosse Pointe Blank", szczególnie w przypadku „sprzątania" (dla nieuświadomionych, chodzi o pozbywanie się ciał). Zrzucanie zwłok przez świetlik w dachu może nie wydawać się zabawne. Jednak zaskoczenie wywołane martwym bandziorem dyndającym nad głowami jego kolesiów, może zaświadczyć o złożoności i taktycznej swobodzie „Hitmana". Sama rozgrywka to doskonałe połączenie „Kingpina" i „Thiefa", gdzie chwile brutalności okupione są trudem związanym z ukrywaniem nieboszczyków, tak aby zapach gnijących zwłok dopiero za kilka tygodni zwrócił czyjąś uwagę. Zamachy muszą być dokładnie zaplanowane i przeprowadzone z zachowaniem pełnej dyskrecji. Należy rozważyć drogi ucieczki, gdyż misja nie kończy się na rozwaleniu gościa - trzeba jeszcze przeżyć, aby móc podjąć się następnego zlecenia.

Sztuczna inteligencja przeciwników jest przeraźliwie realistyczna. NPC-e reagują na dźwięki i obdarzeni są dobrym wzrokiem, a także umieją współpracować ze sobą. Wszystkie modele dysponują pełną gamą ruchów, w związku z czym potrafią odwracać głowy, co w połączeniu z wrodzoną inteligencją umożliwia im na przykład wykrycie śledzącego ich osobnika. Jeżeli dostrzegą gracza, który zbliża się z nieczystymi zamiarami, będą mieć się na baczności i w takiej sytuacji najlepszą taktyką okaże się udawanie całkowitego braku zainteresowania potencjalną ofiarą. Wszystko rozgrywa się z perspektywy trzeciej osoby, co pozwoli bardziej wczuć się w postać zabójczego łysola. Jednak autorzy nie wykluczają dodania trybu FPP dla tych, którzy wolą bardziej „kwakową" atmosferę.

„POTAJEMNE PALARNIE OPIUM, ELEGANCKIE BURDELE I ORIENTALNE PAŁACE"



Gotowe już scenerie wzorowane są najwyraźniej na półświatku rodem z Hong Kongu, przedstawiając potajemne palarnie opium, eleganckie burdele i orientalne pałace. Poziomy są rozległe, ale autorzy obiecują, że nie będziemy mieli do czynienia z częstym „ładowaniem" kolejnych scenerii, co jest zmorą takich gier, jak „Half- Life" czy „Kingpin".

Eidos najwyraźniej ma wszystko, co potrzebne jest do stworzenia gry, może niezbyt nowatorskiej pod względem koncepcyjnym, to jednak oryginalnej w wykonaniu. Pozostaje pytanie, czy specjaliści z IO będą w stanie połączyć te elementy w oszałamiające przeżycie. Czekajcie na recenzję.

STEVE BROWN

TRUPY W SZAFIE

W „Hitmanie" wykorzystano nowatorski system strefowej animacji szkieletowej, który oferuje zupełnie nowe możliwości. Postacie mogą teraz naturalnie reagować na ściany i przedmioty, co nie tylko eliminuje irytujące wchodzenie na przeszkody, ale również zwiększa realizm. Niezależnie obracające się głowy sprawiają, że bohaterowie reagują na bodźce wzrokowe i słuchowe. Kończyny zachowują się niezależnie wobec postrzałów i eksplozji, a model fizyczny wpływa na postawę wleczonych lub dyndających trupów.



Strefowy system szkieletowy sprawi, że postacie będą wchodziły po schodach i wpadały na ściany w o wiele bardziej realistyczny sposób.

DANE PRODUCENTA

Nazwa: IO Interactive

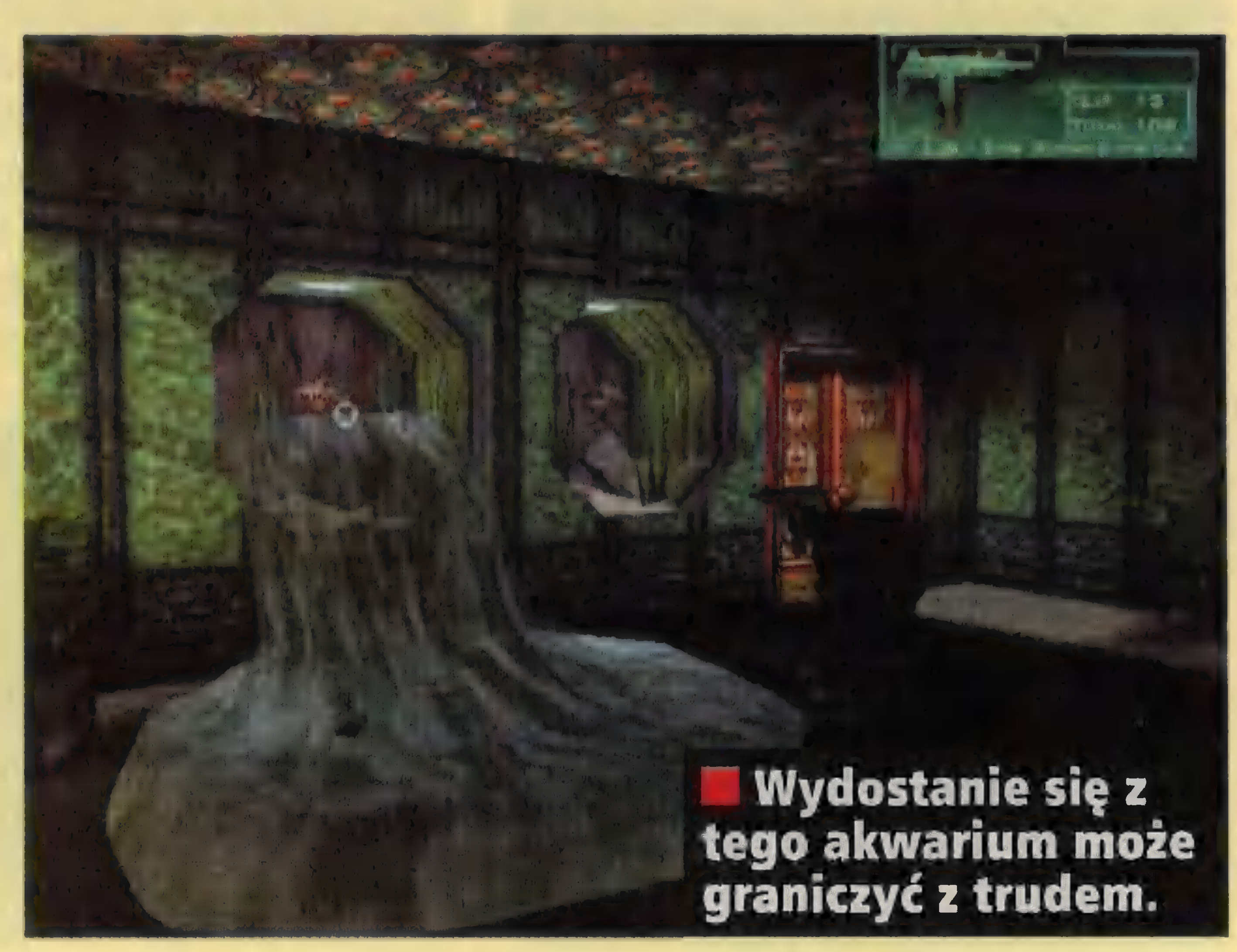
Pochodzenie: Dania

Data założenia: 1998

Wielkość zespołu: 20 osób

Historia: Członkowie teamu wywodzą się z Core Design, Scavengera oraz R&D. Jonas Eneroth pracował przy takich grach, jak „Thief" i „Myth", a Neil Donnell przy „Official F1 Racing".

Poprzednia Gra: Brak



Wydostanie się z tego akwarium może graniczyć z trudem.

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

Wiemy już na pewno, że nasz ukochany „Tiberian Sun" doczeka się mission packa. Nazywać się będzie to ustrojstwo „Firestorm" i zawierać będzie nowych 18 misji dla „singla" i 10 map do „debla". Ba, mamy mieć możliwość wypróbowania zupełnie nowych jednostek - Mobile War Factory, Juggernauta, Mobile Stealth Generator. Mniam! Do zobaczenia na sieci - już na początku nowego roku.

Jedna z najbardziej dynamicznie rozwijających się firm software'owych - Hasbro, ma już polskiego dystrybutora. Jest nim CD-Projekt. W łapy tych dżentelmenów wpadną takie tytuły, jak: „B17 Flying Fortress II" czy „Civilization II: Taste Of Time".

W nowym roku zobaczymy w ofercie CD-Projektu w bardzo korzystnych układach cenowych takie znane hiciory jak: BT: Mech Commander, Dark Earth, Frogger, Grand Prix 2, Grand Prix Manager 2, M1 Tank Platoon 2, Risiko, Top Gun: Hornest Nest, Transport Tycoon, Worms 2, X-COM: Apocalypse, X-COM: Interceptor. Każdy za 39 zł!

Właśnie dotarła do nas informacja o otwarciu strony internetowej poświęconej najnowszej produkcji Top-Ware - „Earth 2150". Fani RTS-ów powinni poważnie zastanowić się nad kupnem tego arcyciekawego sequela. A gdy już pudełko z grą stanie dumnie na Waszej półce zajrzyjcie pod www.earth2150.pl.

■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PRODUCENT **INTERPLAY** ■ PREMIERA **GWIAZDKA**

MESSIAH PL





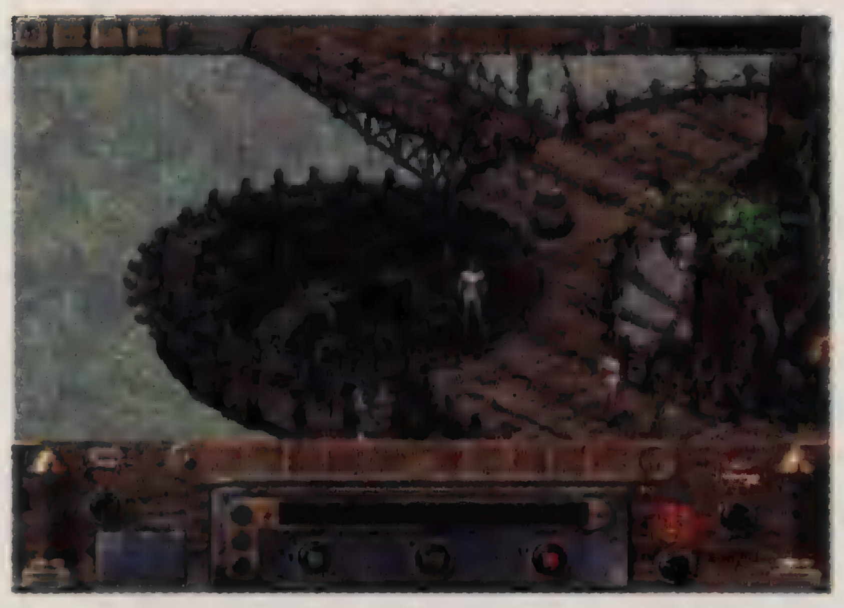
Pewną ironia losu jest fakt, że tak od dawna oczekiwany Mesjasz nie nadejdzie w te święta Bożego Narodzenia. Ale może wybaczymy mu spóźnienie....

Shiny od dawna szprycowało nas screenami i nęciło informacjami o swoim produkcie. Dave Perry po prostu przewracał oczami i ciągle opowiadał o wspaniałościach swego niecodziennego produktu. Minęło od tamtych dni wiele czasu, a „Messiaha" jak nie było, tak nie ma. Ale do teraz. Jako kilkumiesięczny niemowlak-anioł będziemy mogli wskakiwać w ciała napotkanych na ulicy ludzi. Naszym zadaniem jest powstrzymanie Złego, który zamierza wykorzystać odpowiednią koniunkcję i pragnie zawładnąć naszym wymiarem. Gra może być piekielnie ciekawa, gdyż jej engine umożliwić ma płynną zabawę nawet na nie rozbudowanym sprzęcie. Koncepcja produktu zahacza z lekka o obrazoburstwo. Nasz rodzimy dystrybutor wyda tę grę w pełni spolonizowaną z bardzo interesującą ceną (poniżej 100 zł!). ■



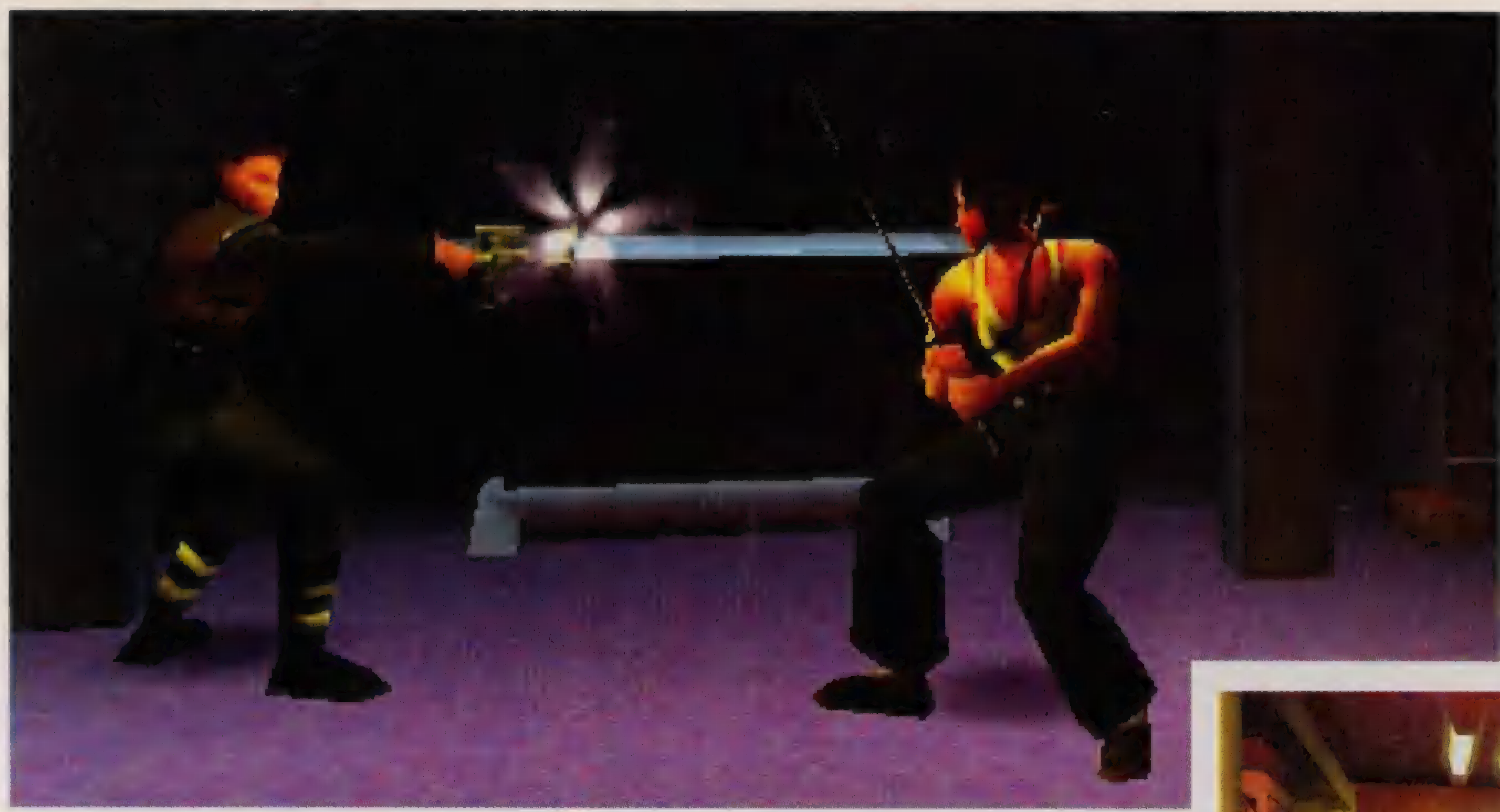
■ WYDAWCA **OPTIMUS** ■ PREMIERA **II KWARTAŁ**

ARCANUM



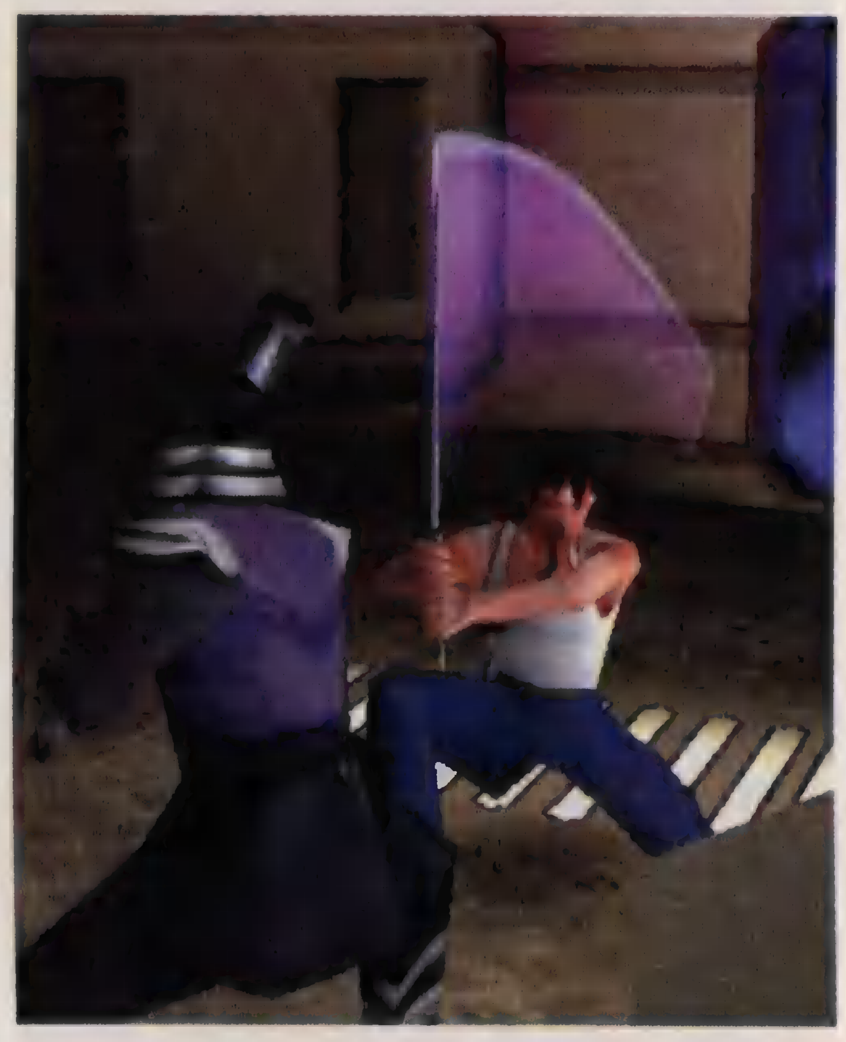
Co się dzieje, gdy ludzie odpowiedzialni za stworzenie prawdziwego hiciora rozchodzą się po jakimś czasie. Dla nas, graczy, oznacza to jedno - więcej dobrej zabawy.

Dlaczego, bo każdy z nich ma kolejny patent na hit i zamierza go wydać wspierając się na świeżo zdobytej sławie. Tak jest z zespołem ukrywającym się pod nazwą Troika, który zamierza zrewolucjonizować świat RPG. Panowie, którzy wcześniej robili „Baldur's Gate" i obie części „Fallouta", teraz (po kilku ciepłych słowach pożegnania) zasiedli do paru projektów u różnych dystrybutorów. „Arcanum" to efekt działania jednej z takich grup. Hardcorowy rolplej z dużą ilością główkowania, umieszczony w dziwnym świecie, w którym technika i magia koegzystują ze sobą w dynamicznie zmieniających się proporcjach. Taki koktajl nie może pozostać bez wpływu na całość sytuacji, więc naszym zadaniem będzie zapobieżenie ogólnej katastrofie. Izometryczny widok, doskonale znana z „Fallouta" graficzka i klimatyczna muzyka to wielkie atuty tego produktu. No, możemy także liczyć na setki przeciwników do rozwałki. ■









■ WYDAWCA **MIRAGE** ■ PRODUCENT **EIDOS** ■ PREMIERA **GWIAZDKA**

SABOTEUR

Wiek korporacji nadciąga. Tak jest przynajmniej według dżentelmenów z Eidosa, próbujących wskrzesić baaardzo stary hit. Ja pamiętam, a Wy?

Setki lat temu na maszynie zwanej Spectrumną ukazała się gra, przez którą na wywiadówce omal nie przyprawiłem ojca o atak serca. Dziesiątki godzin spędzonych u kumpla, momenty, podczas których pokonywałem uzbrojonych przeciwników oraz cel w postaci uwolnienia zabranych przez Złych Facetów Z Korporacji spowodowały, że przez miesiąc byłem konwojowany do szkoły. Na szczęście lata te minęły i Eidos zamierza przywrócić blask dawnemu hiciorowi. Wspaniała grafika 3D, widok z trzeciej osoby, nowe gadżety (obok tak starych, jak miecz samurajski czy gwiazdki do rzucania) i unikalny system bitewny powinny przypaść do gustu nowym graczom. Brak pomysłów na nowe hity powoduje, że producenci odwołują z zaświatów prawdziwą klasykę. W tym przypadku nie mamy im tego za złe. Starym wyjadaczom nie pozostaje nic innego, jak... uronić łezkę, wypić szklaneczkę szkockiej i zasiąść do gry, by pokazać gołowąsom jak to kiedyś bywało. ■

■ WYDAWCA **OPTIMUS** ■ PRODUCENT **ILLUSION SOFTWORKS** ■ PREMIERA **I KWARTAŁ 2000**

FLYING HEROES





Gdy jakiś porąbany kraj zaczyna organizować zawody powietrzne i można przytargać ze sobą Miga z oktarynowm dopalaczem, to wiadomo, że stoi za tym Illusion Softworks.

Ludzie odpowiedzialni za tak wielki hit, jakim był „Hidden&Dangerous", nie spoczęli na laurach. Postanowili ulepszyć swój engine i zaskoczyć całą giercowniczą brać. Jako ochotnik (jak to ładnei brzmi) weźmiesz udział w podniebnym maratonie. Oprócz Ciebie wystartują inne rasy, wspierane zdobyczami ciężkiej techniki i magii. Nigdy magiczne scrolle i klasyczne silniki tłokowe nie miały szansy sprawdzić swej przydatności jednocześnie! Pomysł jest niecodzienny. Przed nami 10 wspaniałych Aren, cztery Zgromadzenia do wyboru i dziesiątki niecodziennych, plujących ogniem i piekielnie śmiercionośnych urządzeń. To naprawdę trzeba zobaczyć! ■

RUNE

I po raz kolejny polepszony engine na bazie „Unreala" znajduje dla siebie nowe wdzianko. Tym razem obrośnie w skandynawskie legendy. Najlepsza zabawa jest wtedy, gdy widzi się ją z perspektywy trzeciej osoby. Te mądre słowa naszego redakcyjnego guru (Baron! To o Tobie! Hot) znajdą doskonałe zastosowanie w „Rune" - przygodówce z elementami gry akcji. Z tego, co dane już nam było zobaczyć wynika, iż przeżyjemy graficzny szok. Doskonale tekstury układające się na bestiach niczym prawdziwa sierść, cienie z dwuręcznymi toporami z ledwością zarysowujące się za najbliższym węgłem i możliwość dobrania sobie kompana w multi-playerze - oto minimalny zestaw atrakcji czyhających na nas w świecie „Rune". Właśnie - czyhających....



■ WYDAWCA **MIRAGE** ■ PRODUCENT **NOVALOGIC** ■ PREMIERA **LUTY 2000**

TAYCHON: THE FRINGE

Jack Logan? Nie? Ależ tak, i to już niedługo...
A wszystko za sprawą dziełka NovaLogic, firmy, która najwyraźniej zamierza nieco odpocząć od produkcji arcyrealistycznych symulatorów. Tym razem nie zmieniamy całkowicie gatunku, ale za to przenosimy się w przestrzeń kosmiczną. Po prostu XXV stulecie ma być okresem wielkich walk między megakorporacjami o panowanie nad pyłem kosmicznym... no i miliardami ludzi, którzy porozchodzili się po przestworzach jak karaluchy. Jako pilot działający na własną rękę zaczynasz zbierać kapuchę i przyłączasz się do jednej ze stron. Gra ma oferować ponad 120. graczy w jednej sesji na NovaWorld, 10 statków z wielkimi możliwościami upgrade'u i 80 misji do wykonania. Brzmi niezwykle interesująco, nie? I tak jest w istocie. Nasi tajni agenci wywąchali intrygującą zbieżność projektu NovaLogic z prawdziwym wymiataczem jakim był „Frontier" czy „Privateer". Sami zmuszeni zostaniemy do szukania metod finasowania naszej radosnej twórczości. Oprócz bardzo męczącej wojaczki zobligowani będziemy do zawierania handlowych sojuszy z konkurencją. Jak z powyższego wynika los będzie dla nas bardzo brutalny i tylko od nas zależeć będzie czy staniemy się „trwałym elementem przestrzeni", czy też odegramy kluczową rolę w krwawych zmaganiach. Może być nieźle. ■









GRY NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki, na to, aby stać się hitami.

Gra	Wydawca	Premiera
Ultima IX Ascension	EA	Gwiazdka
Daikatana	Eidos	Gwiazdka
Vampire The Masquerade	Activision	Gwiazdka
Delta Force 2	NovaLogic	Styczeń
Soldier Of Fortune	Activision	Styczeń
The Sims	EA	Luty
Grand Prix 3	MicroProse	Luty
Black & White	EA	Luty
Thief 2	Eidos	Marzec
Dark Reign 2	Activision	Marzec
Giants	Interplay	Kwiecień
Force Commander	LucasArts	Wiosna
Team Fortress 2	Sierra	Wiosna
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Lato
Max Payne	3Drealms	Lato
Commandos 2	Eidos	Lato
Warcraft 3	Sierra	Gwiazdka 2000
Prey	GT	Wstrzymany

■ WYDAWCA **MIRAGE** ■ PREMIERA **I KWARTAŁ 2000**

DEUS EX



Chaos, żywność na kartki i goście w kominiarkach ganiający się po ulicach z gunami w łapach. To musi być rok 2052.
Gdy terroryści zejdą z kart powieści Pratchetta i okaże się, że nie mają poczucia humoru Mistrza, dopiero wtedy będzie można pomyśleć o gościach z Ion Storm, że mieli rację. Poprawiony engine klasycznego „Unreala" posłużył tym razem do zrobienia wyjątkowej maści cyber rolpleja. Naszym zadaniem będzie zniszczenie podziemnych ugrupowań sięgających po władzę oraz tropienie i eliminowanie przestępców. Współtwórcą gry jest Warren Spector z Looking Glass. To powinno wystarczyć, by przekonać Was o wspaniałościach nowego engine'u. Oczywiście nie zabraknie różnego autoramentu męt, prochów, nocnego życia wielkich miast - słowem tego, co tworzy świat prawdziwie odjazdowego produktu. ■



■ WYDAWCA **OPTIMUS** ■ PRODUCENT **SSI** ■ PREMIERA **GWIAZDKA**

FLANKER 2.0

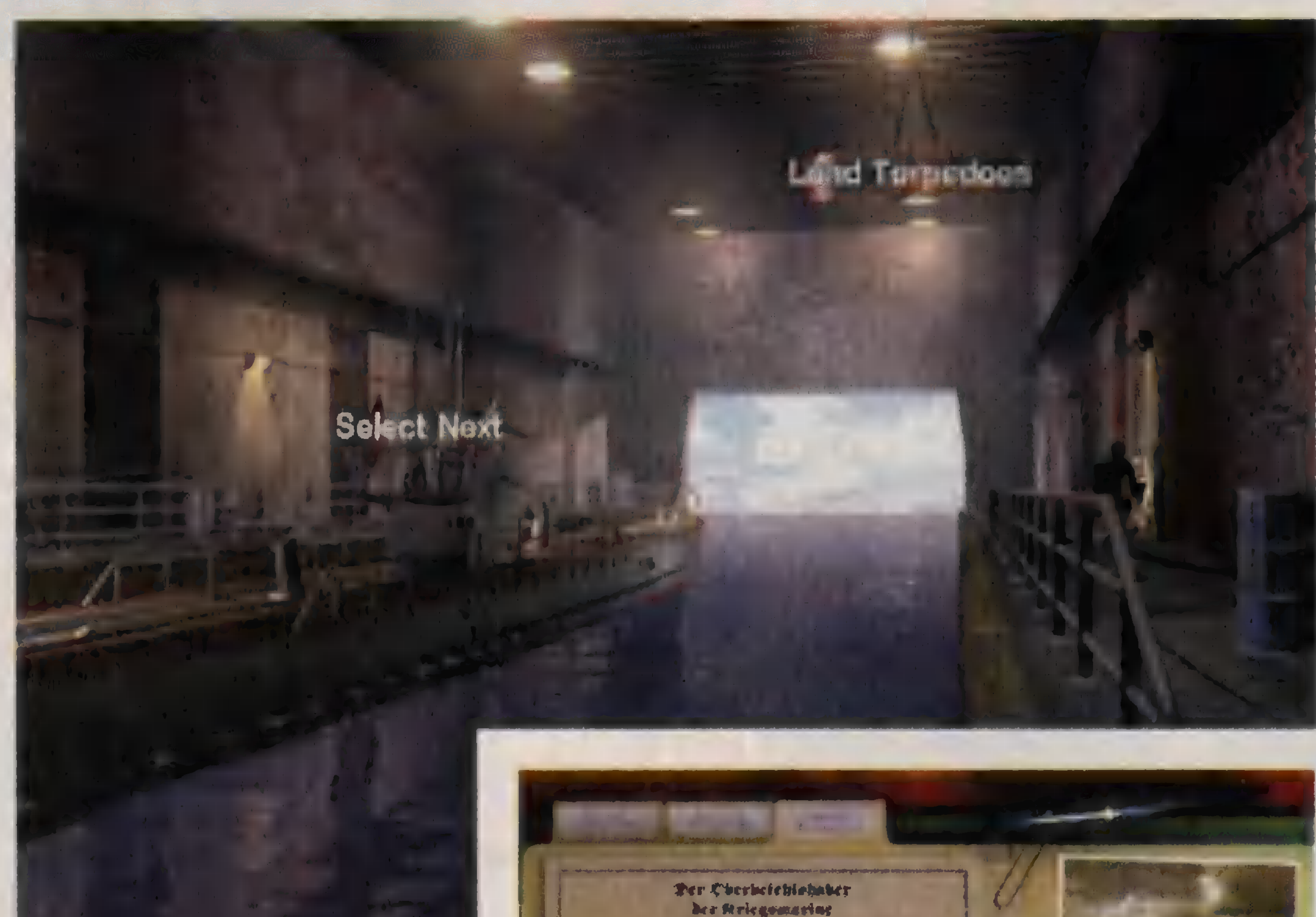




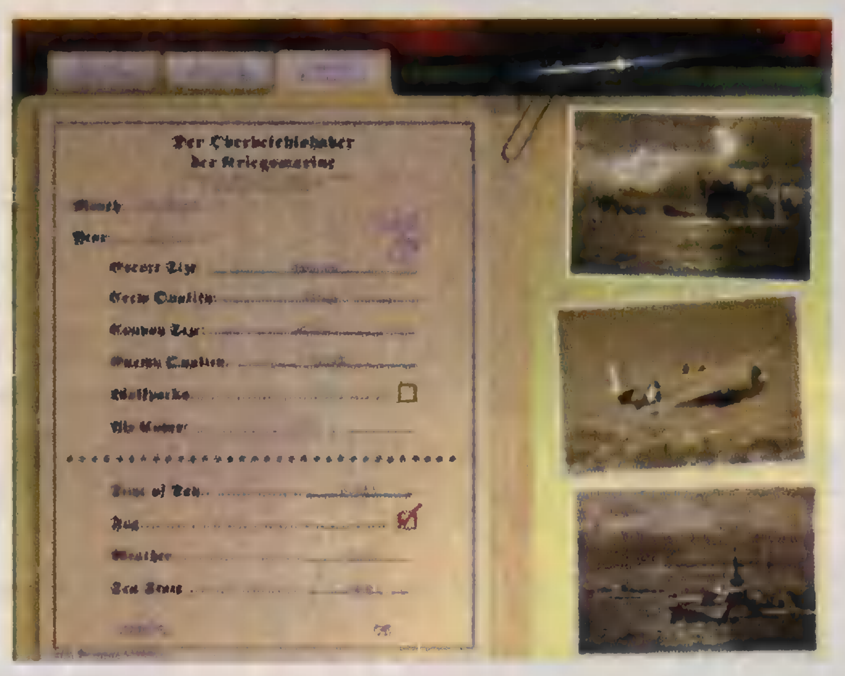
To nieprawda, że wraz z upadkiem tzw. systemu totalitarnego u naszego wschodniego sąsiada, zakończył się wyścig zbrojeń. No, może jeszcze w radzieckiej zbrojeniówce nie płacą towarem, który produkują, ale zmierzch epoki tzw. realnego socjalizmu zaowocował kilkunastoma wspaniałymi maszynami. Ot, chociażby najnowsze Suchoje czy Migi. My jednak wrócimy do stareńkiego (choć nieco zmodyfikowanego) Su-27 Flanker i spróbujemy przypomnieć sobie, jak to drzewniej bywało. Najnowsze dziecko SSI tym razem używa bardzo wyśrubowanego engine'u 3D, obsługuje dźwięk 3D i wprowadza nas w zupełnie nowe kampanie. Będziemy mogli polatać Su-33, wystartować z pokładu lotniskowca „Admirał Kuźniecow" i pograć przez Sieć. ■

■ WYDAWCA **OPTIMUS** ■ PRODUCENT **SSI** ■ PREMIERA **I KWARTAŁ 2000**

SILENT HUNTER II



Od czasów wielkiej ofensywy na Atlantyku minęło nieco czasu, ale producenci wracają do wydarzeń z lat 1939- 1945 z uporem maniaka. W przeciwieństwie do protoplasty pamiętającego zamierzchłe czasy komputerów szesnastobitowych, najnowsza odsłona tego hitu nie będzie straszyła nas po nocach toporną oprawą graficzną. Jako dowódca łodzi podwodnej możesz spróbować swych sił w największej ofensywie morskiej w historii. Obiecano nam udoskonalenie AI przeciwników, wprowadzenie uderzeń z powietrza (co było zmorą ówczesnych podwodniaków), zastosowanie nowego modelu gry kampanijnej oraz wspaniały engine 3D. Pamiętający stare dobre czasy „Silent Service" czy „Aces Of The Deep" mogą już teraz zacząć szukać starych puszek z olejem i zamoczonych drelichów. Na pewno się przydadzą. ■





MUNCH'S ODDYSEE

Kochacie platformówki? I nie wiecie, co robić w święta? Czeka Was reforma!

Tym razem jednak nasi miłośnicy rewolucji z lekka przegięli. Osobiście uważałem przygody dzielnego Abe'a za jedną z ciekawszych produkcji (choć nieco krotochwilnych). Teraz nasz zielony gieroj o wyłupiastych patrzałkach wlazł w prawdziwy engine 3D i... sami zobaczymy, jak wygląda świat widziany jego oczyma! Oprócz elementów typowo zręcznościowych dojdzie nam kilkadziesiąt łamigłówek do rozwiązania. Świat Abe'a otrzyma oprawę godną „Outcasta"! Zastępcą naszego milusińskiego będzie Munch, stary znajomek z poprzednich wersji gry.

ze świata

■ Wraca stary amigowski hicior! Mowa o „Alien Breed", któremu dodano określenie „Conflict", setki nowych zwierzaków do anihilacji i wspaniały engine. Team 17 - kochamy Was!!!

■ Wspaniała platformówka, która na PSX-ie zrobiła zawrotną karierę, „Bugs Bunny: Lost In Time" zagości na naszych hadekach. Orgiastyczne kolorki i akcja wylewająca się z ekranu - to jej wielkie atuty.

■ Take Two właśnie zaskoczył wszystkich wieścią, iż pracuje nad projektem jako żywo przypominającym „Freespace 2". Nazywa się to cóś „Big Bang" (obiecująco brzmi, nie) i przeznaczone jest głównie (choć nie tylko) do zabawy przez sieć.

■ Interactive Entertainment wysmaży nam niezabawem wspaniały wyścig superszybkich maszyn. „Super 1 Karting" po prostu po nas przejedzie, ogłuszy rykiem setek koni mechanicznych i pozostawi wrażenie podobne do tego, jakie było naszym udziałem w „Castrol Honda Superbike".

■ Jeśli chcesz zakosztować wielkiego świata biznesu, to oczekuj z niecierpliwością na „Start Up", grę twórców „Wall Street Trader". Naszym zadaniem będzie doprowadzenie do powstania megakorporacji, prowadzenie jej i zniszczenie ekonomiczne konkurencji. A wszystko podane w sosie z setek tabel i zestawień.

■ Posiadacze kart 3Dfx-a, nie mogący przejść na standard AGP, mogą odetchnąć z ulgą. Właśnie powstaje model V3 3000 działający na złączu PCI. Bądźmy szczerzy - to bardzo połowiczne rozwiązanie.

■ NASCAR w latach siedemdziesiątych? Czemu nie! Papyrus - supermeni od wszelkiego rodzaju wyścigówek zamierzają kontynuować serię „Grand Prix Legends" i tym razem zadedykować jej najnowszy odcinek fanom wielkich, pogniecionych amerykańskich bryk.



DIABLO 2 PL

Minął mnie... Właściwie przepłynął obok i wyjąwszy z kieszeni podręczny zestaw „Hubka&Comp", zaczął beztrosko rozniecać ognisko. Na samym środku biurka Naczelnego.









- Wydawca: **Havas**
- Producent: **Blizzard**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **I kwartał 2000**
- Przewidywane wymagania: **P200, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.blizzard.com**

Oczywiście zatrzymanie delikwenta odbyło się dopiero po przybyciu na miejsce hufca Ładu und Porządku (w skrócie – ŁUP). Ów dzielny zespół stoczył z przybyszem zaciętą walkę i dopiero w późnych godzinach popołudniowych udało się nieznajomego osaczyć przy pomocy krówek–ciągutek. I tak oto uratowaliśmy redakcję przed zniszczeniem.

Megahit Blizzarda już za chwilę wyszczerzy swoje kły w diabelskim uśmiechu i na ten gest triumfu czekają na świecie całe zastępy „wiernych". Udało nam się wykraść garść szczegółów dotyczących tej wielkiej produkcji i spieszymy Wam donieść o tym, co nowego słychać w siódmym kręgu.

Zacznijmy od najważniejszego – „Diablo II" zapowiada się na prawdziwą graficzną rewolucję. Oczywiście nasi maniacy multi–playera (co było największą zaletą „jedynki") od razu zakrzyczą nas pytaniami o ten tryb, ale jednego można być pewnym. Będzie, i to niezwykle dopracowany.

Całość akcji podzielono na cztery wielkie akty (ostatni nazywając nawet The Finale). Ponoć każdy z nich ma być równie wielki jak pierwsze części „Diablo" (co za rozmach!). Akt ostatni rozgrywać się będzie... w piekle! Lubię to poczucie humoru kąśliwego demona.

Zaczynamy od wybrania jednej z kilku profesji: Nekromanty i Czarodziejki (to jeśli chodzi o magię) oraz z trzech typów wojowników: Amazonki, Barbarzyńcy i Paladyna. Ten ostatni ze względu na swój wyjątkowy charakter dyspo-



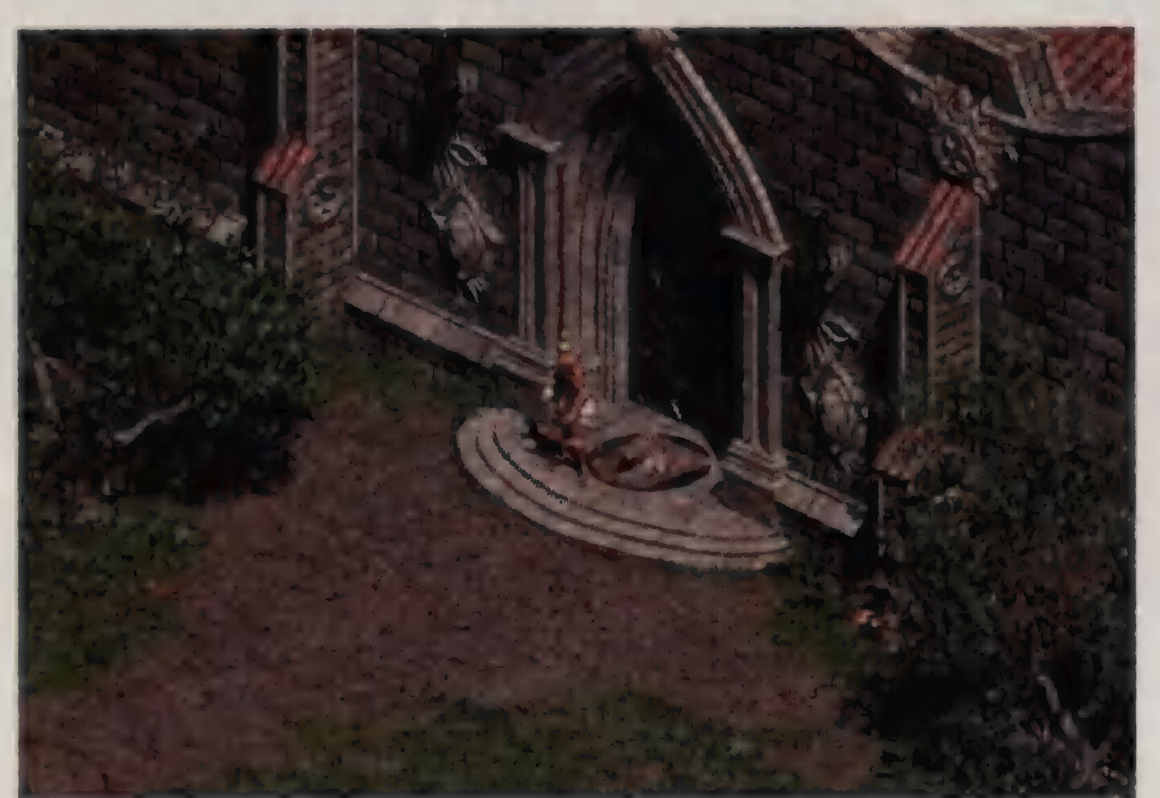
PRZEKLNIJ MNIE!

Tak drzewniej bywało. Pierwsza odsłona gry Blizzarda zaszokowała graczy i wywołała słowotok u ludzi związanych z prasą. Minęło kilkanaście tygodni i... zaczęło się. Wioska za mała! Fabuła zbyt prosta! Wykrzacza się w multi–playerze! Niedopracowane uzbrojenie! Zbyt mała ilość charakterów do rozgrywki (byli tacy, co chcieli wprowadzić kompanię trolli do gry!). Oczywiście od razu zręczni programiści zaczęli doklejać kawałki kodu, ale przypominało to po pewnym czasie produkcję Frankensteina, niż sieciowy hit.
Od teraz będzie inaczej! – tak przynajmniej mówią ludzie z Blizzarda. Trzymamy ich za słowo, bo targanie ze sobą fury złota w pięciokilowych sztabkach czy szukanie przeklętego klucza do drzwi wsadzonego za prawy filar lewego przedsionka, powoli doprowadza nas do pasji.





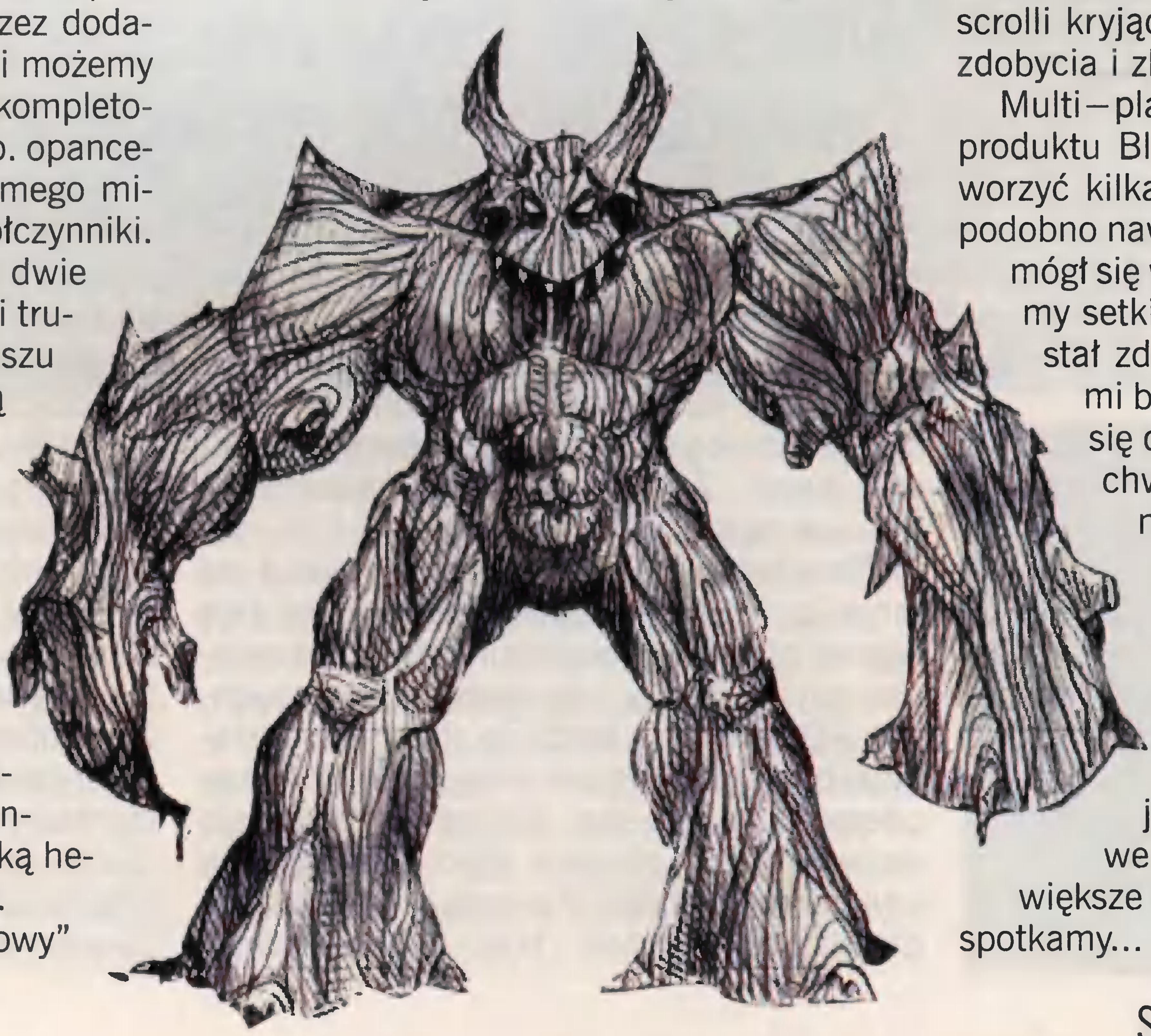






„W ŚWIECIE PRZEMOCY, MAGII I HEROSÓW, KAŻDY Z NAS BĘDZIE MÓGŁ ZOSTAĆ NAMIASTKĄ WŁASNYCH MARZEŃ"

nuje także potencjałem magicznym. Poprawiono wygląd naszych gierojów, przez dodanie setek nowych gadżetów, którymi możemy się obwieszać. Ba, będzie można skompletować pewne rodzaje wyposażenia (np. opancerzenie pochodzące z kuźni tego samego mistrza), które podniesie nasze współczynniki. Do charakterystyki postaci dodano dwie nowe cechy – odporność na zimno i trucizny (eeepppp... chyba w Bestiariuszu zaszły drastyczne zmiany). Wielką zmianą jest dodanie tzw. drzewka rozwoju. Jeśli kiedykolwiek widzieliście „Age Of Empires" lub „Civilization", to zorientujecie się o co chodzi. Nasz bohater będzie mógł zdobywać odpowiednie umiejętności i specjalizować się w poszczególnych sposobach ataku. Doświadczenie i umiejętności intelektualne (dodany czynnik Intelligence!) stanowić będą o szybkości, z jaką heros opanuje nowe metody anihilacji. Dodano opcję biegania ("kwakowy" shift), ale co za tym idzie nie zapomniano o współczynniku męczenia się. Bestie także nabrały tych umiejętności, co z pewnością uczyni rozrywkę bardziej nerwową... chciałem powiedzieć – pasjonującą. Tych ostatnich ohyd będzie pond 100 gatunków, co przy mutacjach „wewnątrzplemiennych" i zróżnicowanym uzbrojeniu nie pozwoli nawet na chwilę wytchnąć naszym członkom. Wśród nich znajdziemy m.in. zombie, gargantuły, demony piekielne, szkielety, mumie, czarnych magów i rycerzy, wielkie robale, dżinów, żmije, sępy, pająki, uff... chce ktoś moją kanapkę?



A co w zamian, co gdy wreszcie rozgromimy paczkę milusińskich? Będziemy mogli znaleźć sporą dawkę szczątków naszych przeciwników, co dzięki zastosowaniu opcji Convert, pomoże nam w przygotowaniu odpowiedniej porcji potionów i eliksirów. Zgadliście, tych ostatnich nie można już kupować „w kiosku". Oprócz tego czeka na nas spory zestaw różnego rodzaju narzędzi mordu, scrolli kryjących ładunki energii, skarbów do zdobycia i zbroi.

Multi–player to po prostu klucz do sukcesu produktu Blizzarda. Chłopaki zamierzają otworzyć kilka serwerów battle–netowych (są podobno nawet chętni z Polski!), tak by każdy mógł się wyżyć. Podczas rozgrywki spotkamy setki NPC–ów, których charakter został zdecydowanie zmieniony. Teraz sami będą nas zaczepiać, ba będą mogli się do nas przyłączyć (za kasę lub dla chwały), zaś ich zachowanie wobec nas zobligowane będzie wykonywaniem przez naszego gieroja questów. Ponieważ wielkość terytorium została drastycznie zwiększona, nie zobaczymy już Tristam (pomyłka, zobaczymy, ale będzie to przypominało wizję lokalną na pogorzelisku), a nowe miasto będzie kilkunastokrotnie większe od tej nędznej wsi. Może się tam spotkamy...

BLACK MAIL

SOLDIER OF FORTUNE

Ja krwawię, człowieku, ja krwawię!

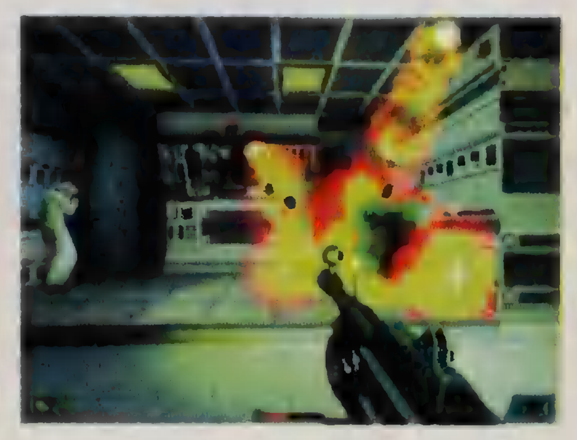


Tego dnia byłem naprawdę zdenerwowany.



Obrońcy moralności z całą pewnością tego nie przeżyją.



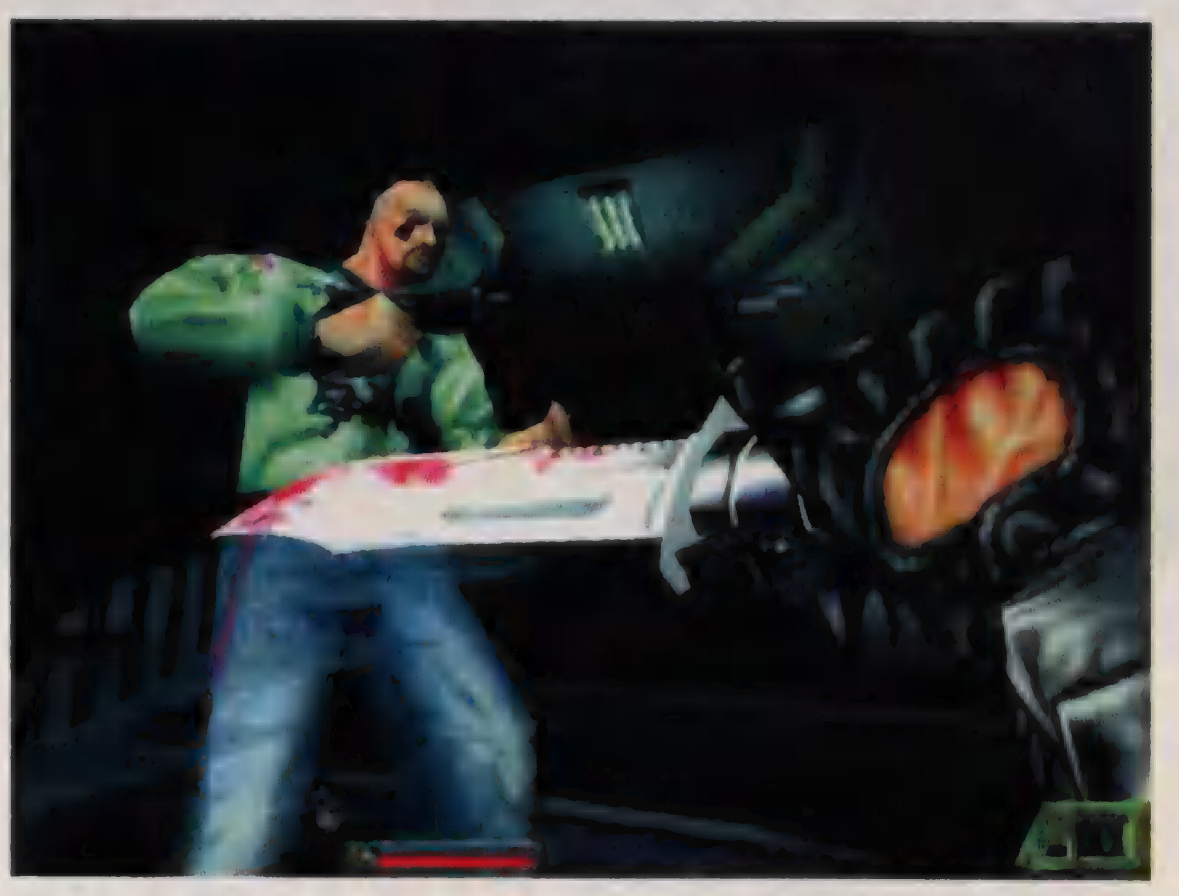


- Wydawca: **Activison**
- Producent: **Raven**
- Gatunek: **FPS**
- Premiera: **Styczeń**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.soldier-of-fortune.com**

Jak myślisz, dlaczego „Kingpin" zdobył tak wielki rozgłos? Czy dlatego, że zaprezentował nowe możliwości, niespotykane dotąd w innych FPP-Shooterach?

Nie. Złotym środkiem okazała się uderzająca jak kij baseboolowy akcja oraz bezmyślna przemoc. Na takiej samej zasadzie Raven chce wydać swojego „Soldier of Fortune", licząc na rzesze fanów. I wszystko wskazuje na to, że uda im się - widok odstrzelonej od reszty ciała głowy przyprawia mine o miłe dreszcze. GRRR...

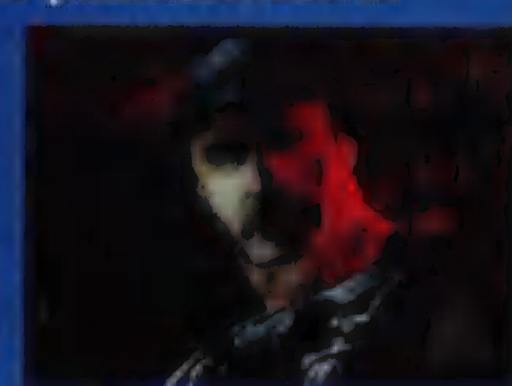




PRAWDZIWY COMMANDO!

Tradycyjnie już, podobnie jak we wszystkich realistycznych grach, Raven szczyci się prawdziwym geniuszem zabijania, którym jest konsultant projektu. Tutaj ekspert pomógł znacznie więcej, niż tylko popatrzył na screenshoty i ponarzekał. Były komandos Zielonych Beretów i najemnik John Mullins oprócz dawania rad, jest główną gwiazdą tego produktu. Jego zdjęcie zostało zeskanowane i przeniesione na twarz bohatera. Wow! Cóż za podobieństwo.





WRESZCIE POJAWIŁ SIĘ PRAWDZIWY TWARDZIEL NA RYNKU SHOOTERÓW. I ZAMIERZA WYMIEŚĆ KONKURENCJĘ!

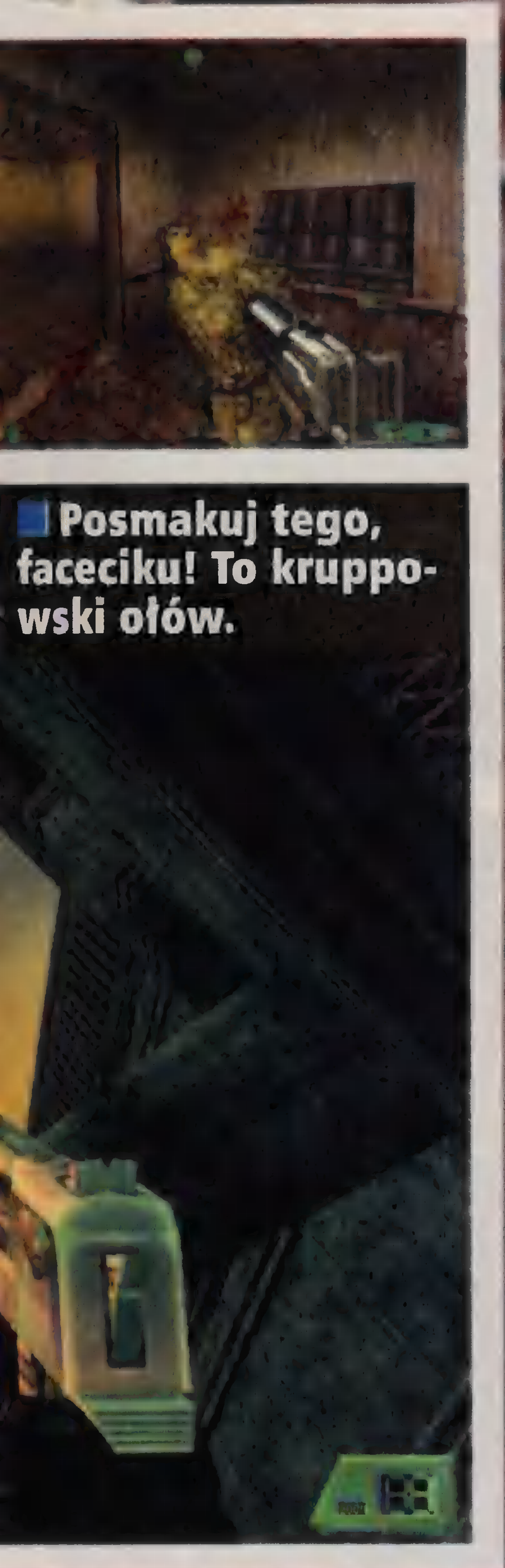
Sama gra to bardzo ciekawa hybryda - fabuła zapożyczona jest z płytkich filmów akcji (jako wyszkolony komandos musisz odnaleźć skradzione głowice nuklearne i tym samym uratować świat). Za to uzbrojenie, mechanizmy, sytuacje są w 100% realistyczne.

Pierwsze, ogromne wrażenie wywarł na mnie 26. strefowy model obrażeń, który daje wprost nieskończone możliwości: odstrzelenia czyjeś głowy, okularów słonecznych, czy... Co ciekawe, ślady po strzale są dokładnie odwzorowane na ciele, a wielokrotne uderzenia w ten sam obszar doprowadzają do większych obrażeń. Być może widok czyichś wnętrzności nie należy do najsmaczniejszych, jednak taka szczegółowość zwiększa „pole strategiczne". Widząc zranione części ciała, zabawa z przeciwnikami jest o niebo ciekawsza.

Autorzy rozważali możliwość kupna licencji na broń od międzynarodowych koncernów zbrojeniowych. Pomysł ten jednak został zlekceważony, ponieważ większość z tych firm czuła niechęć do niepotrzebnej rzeźni. W obecnym stadium, kolesie z Raven zabierają się za modelowanie śmiercionośnych zabawek i na dokładne odwzorowanie wszystkich rzeczywistych parametrów. Ponoć znaleźli też informacje o jakimś eksperymentalnym uzbrojeniu, które zadebiutuje w „Soldier of Fortune". Będzie nim Micropulse i Radiopusle.

„Soldier of Fortune" zapowiada się niezwykle





Posmakuj tego, faceciku! To kruppowski ołów.

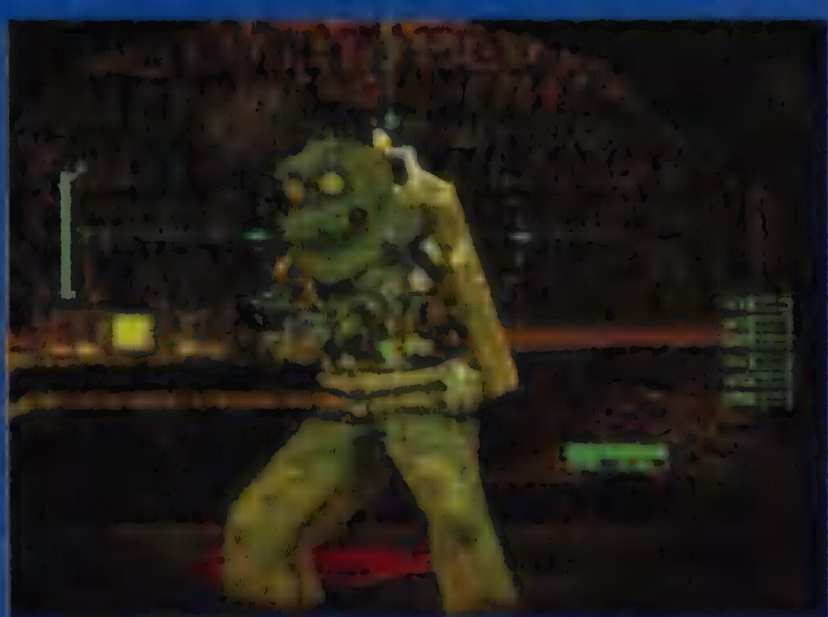
Ja właściwie zajrzałem tutaj tylko na chwilkę. Sorry...

SNAJPER

W „Soldier of Fortune" bardzo często przyjdzie Ci się wcielić w snajpera.



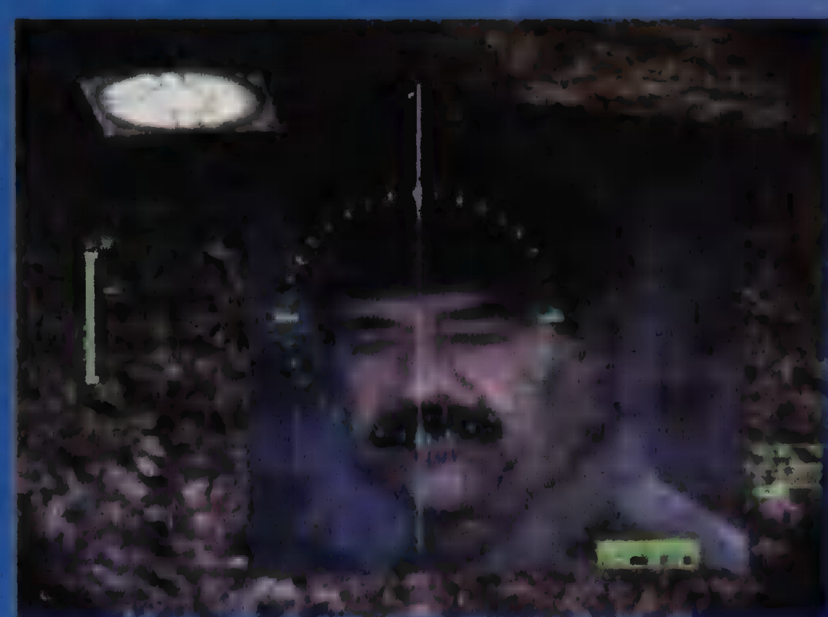
Możesz strzelać do dzieci idących do szkoły.



Możesz strzelać do pracowników dezynsekcji.

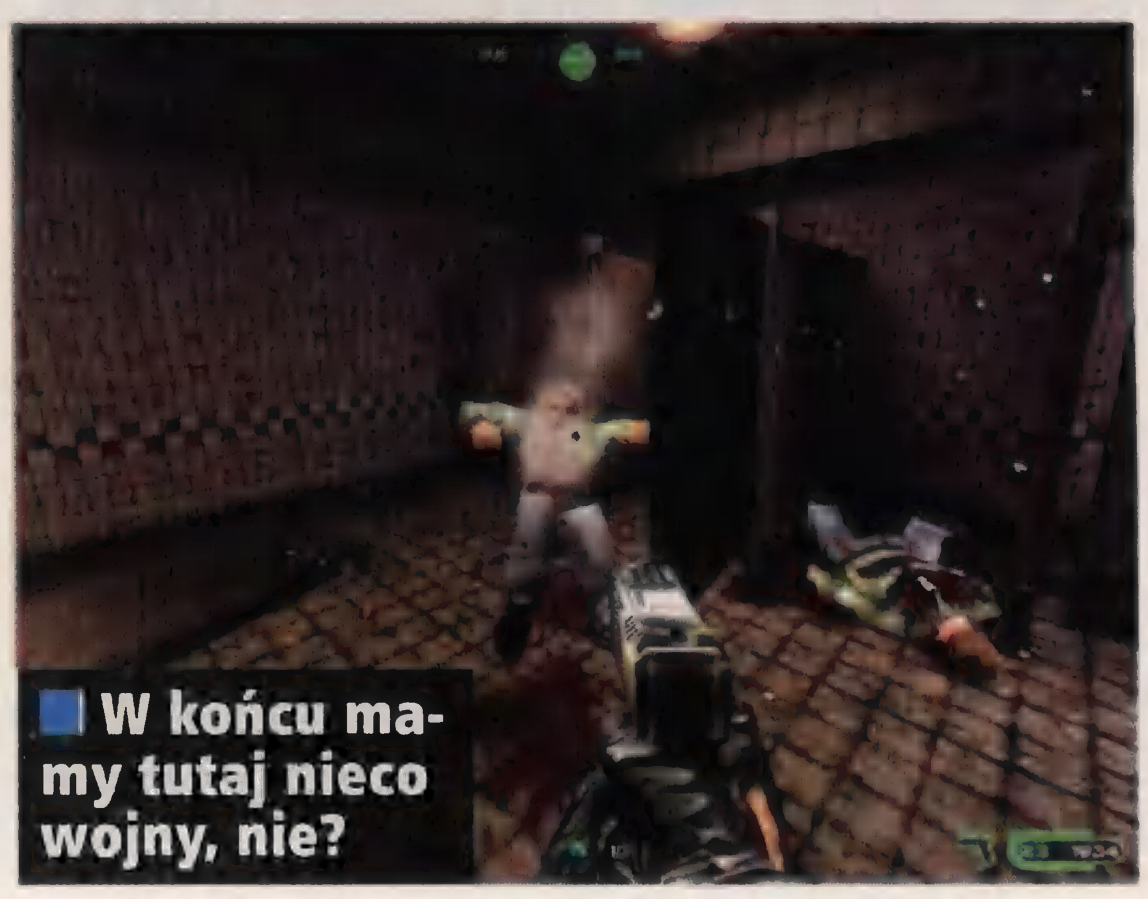


Możesz strzelać do głupich zboczeńców...



Możesz strzelać w plakaty dyktatorów.

ciekawie, a myśl o odstrzelonych częściach ciała sprawia, że czekam na nią z jeszcze większym utęsknieniem. Z drugiej jednak strony, ilość odstrzelonych kończyn wydaje się być nazbyt przesadzona. Niektóre jatki bardziej przypominają te z filmów akcji o Arnim, niżeli prawdziwe pobojowisko. Rzecz sama w sobie nie jest to zła, a nawet wzmocniona przez argument „że to jest efekt działania prawdziwej broni. To jest edukacja". Zastanawia mnie natomiast, jak zareagują rodzice widząc swoje pociechy grające w „Soldier of Fortune" i czy poziom ich zbulwersowania wpłynie w jakimś stopniu na cenzorów. Do tej pory nasi pilni obrońcy moralności potrafili nieźle namieszać. Bez wątpienia miniony rok był bardzo ciekawym okresem w świecie gier FPP. Dane nam było zagrać w „Half-Life", który ustalił nową jakość w rozgrywkach dla jednego gracza. Ale czy „Soldier of Fortune" ze swoją unikalną, militarystyczną wizją dołączy do tego panteonu, stając się ostatnim wielkim shooterem przełomu wieków...? Czy też tylko ostatnim wielkim shooterem? Będziemy musieli poczekać, by się o tym przekonać. **KIERON GILLEN**



W końcu mamy tutaj nieco wojny, nie?

FAUST



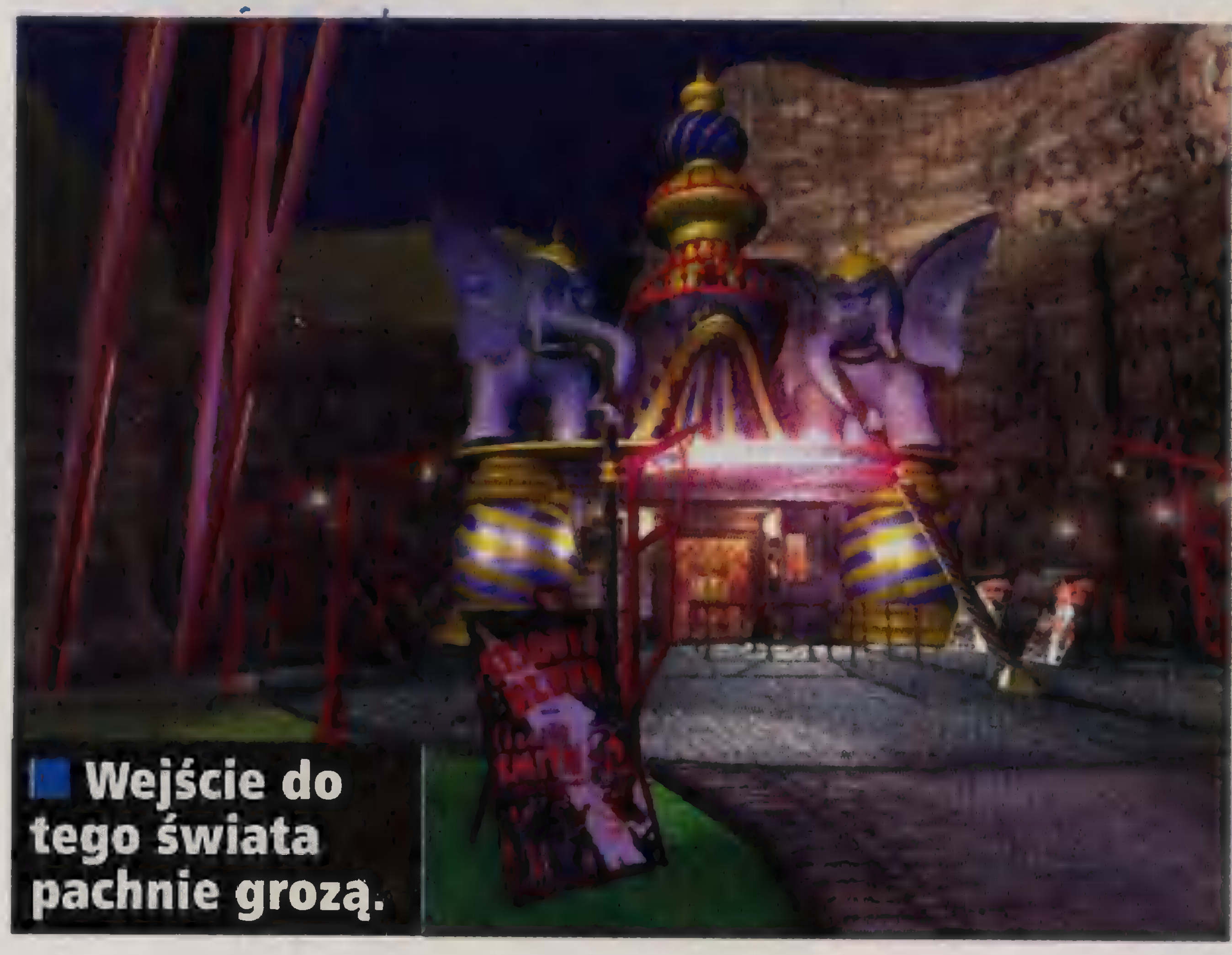
To może być początek wspaniałej przyjaźni...







Oszałamiająco piękne. Widać, że to majstersztyk.



Wejście do tego świata pachnie grozą.

- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Arxel Tribe**
- Gatunek: **Przygodówka**
- Premiera: **Styczeń**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.arxel.com**

Mówi się, że tradycyjne przygodówki wyginęły. Od czasów wspaniałego „Grim Fandango", wielbiciele tradycyjnych gier spod znaku „adventure" mogli jedynie wzdychać do minionych lat, gdy na rynek prawie co miesiąc trafiała perełka z serii „Monkey Island", „Broken Sword" czy „Legend Of Kyrandia".

W tych smutnych dniach posuchy jedynym pocieszycielem mogą okazać się dwie firmy. Sierra, której wytęskniony „Gabriel Knight 3" właśnie trafia do sklepów oraz francuska Cryo, o której można powiedzieć, że wyspecjalizowała się w zasypywaniu nas produktami pewnej specyficznej formy - renderowanych przygodówek. Gry z kraju żabami i winem płynącego, od lat zachwycały nas przepiękną, liczoną na profesjonalnych stacjach grafiką. Wspomnieć należy chociażby „Dragon Lore", „Lost Eden" czy klasyczną „Dune". Na nadchodzące miesiące chłopaki z Cryo przygotowali całkiem niezłą paletę produktów, które trafią na nasze półki dzięki życzliwości firmy CD- Projekt. Uprzejmość jest na tyle duża, że będą to również gry całkowicie spolonizowane i kosztujące poniżej 100 zł. Najbliższy premiery jest „Atlantis II", zaraz za nim nadciągnie „Faust", o którym dziś nieco szerzej.

Gra powstaje przy współpracy z Arxel Tribe. Już sam tytuł sugeruje, że podobnie jak poprzednie gry Arxel („Pilgrim", „Ring"), najnowszy produkt będzie miał drobne zacięcie artystyczne. Sam pomysł fabuły zaczerpnięto ze znanej sztuki Goethego, jednak akcję gry przeniesiono w czasy nam współczesne. Bohater znajduje się w opuszczonym wesołym miasteczku. Dołącza do niego diabeł - Mefisto we własnej osobie, jako narrator całej opowieści. Gracz zwiedza poszczególne atrakcje parku, odkrywając jego mroczną przeszłość i dramatyczne sceny, które się tam rozegrały. W takcie siedmiu kolejnych rozdziałów, wystylizowanych nieco na show telewizyjny, musi odkryć zagadkę siedmiu zabójstw i odnaleźć dowody zbrodni. „Faust" będzie więc mroczną wycieczką w głąb ludzkiej duszy. Walka toczy się tu o najwyższą stawkę - zbawienie lub wieczne potępienie.

Od strony graficznej „Faust" prezentuje się nadzwyczaj okazale. Widzieliśmy pracującą wersję engine i jesteśmy pod dużym wrażeniem. Szczególnie podobał nam się naturalizm renderowanych elementów. Prawie nie



doświadcza się wrażenia sterylności, nienaturalnej czystości świata - deska jest rzeczywistą deską, a nie tylko fakturą nałożona na prostopadłościan. Równie pozytywnych odczuć dostarczają animowane modele postaci - co prawda nie spotkamy ich wiele, ale te nieliczne gestykulują, mrugają oczętami, ich twarze przeszywają na przemian ataki lęku i radości. Całość nieco psychodelicznej atmosfery uzupełniają wstawki filmowe (łącznie 40 minut) i klimatyczna ścieżka dźwiękowa. „Faust" pojawi się najprawdopodobniej w styczniu, więc oczekujcie niecierpliwie recenzji pełnej polskiej wersji.

PIOTRES

„«FAUST» BĘDZIE MROCZNĄ WYCIECZKĄ W GŁĄB LUDZKIEJ DUSZY"

PLANESCAPE: TORMENT

Tortura oczekiwania dobiega już końca.







Kolorowe kółka informują, czy potwory są do nas wrogo nastawione.



Realia „Planescape" sprawiają, że na pozór nic nie ma sensu. Czasami można doznać zawrotu głowy.

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Black Isle**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **Styczeń**
- Przewidywane wymagania: **P166, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.planescape-torment.com**

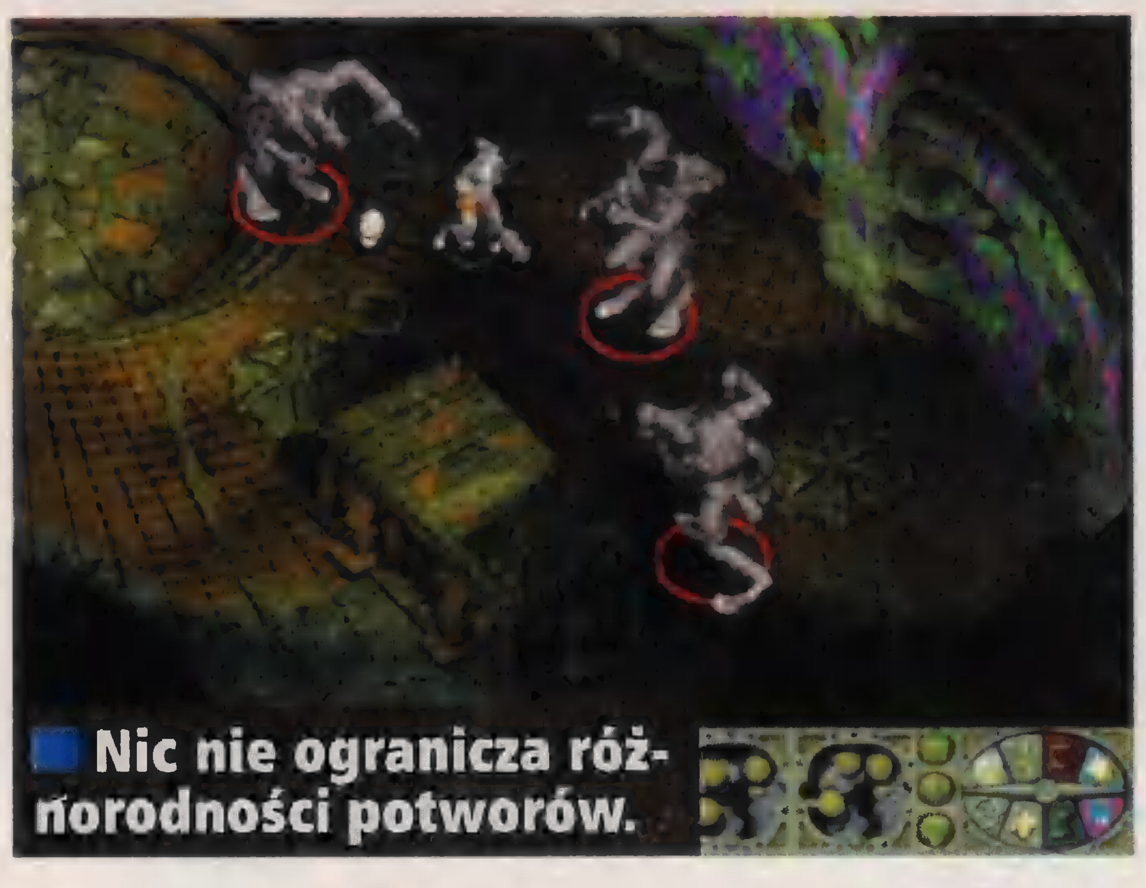
POZSZYWANY

Żeby nie było żadnych wątpliwości: „Planescape" nie jest przeznaczony dla graczy o słabych nerwach. Jedną z pierwszych postaci, na jakie natkniemy się w prosektorium będzie coś w rodzaju damskiej wersji zombie-chirurga, pracowicie wypruwającego flaki z ciał nieboszczyków. Kiedy przyniesiemy jej igłę, nić oraz słój płynu do balsamowania zwłok, bez słowa pozszywa rany pokrywające ciało naszego bohatera. Jakby tego było nie dość, zacznie się potem przymilać.



„NAWET W KRAINIE UMARŁYCH JEST CZAS NA NIEWINNE IGRASZKI"

Na początku „Baldur's Gate", epickiej gry RPG autorstwa Black Isle, główny bohater wędruje w promieniach słońca po jasnym i dającym poczucie bezpieczeństwa zamku. Potem, oczywiście, sprawy przybierają bardziej ponury obrót, ale w przypadku „Planescape: Torment" nie mamy nawet tych początkowych chwil wytchnienia. Nasz bohater zaczyna swoje przygody w kostnicy, otoczony nieboszczykami i narzędziami do przeprowadzania sekcji, rozmawiając z unoszącą się w powietrzu czaszką i czytając wiadomość, która została wycięta na jego własnych plecach.



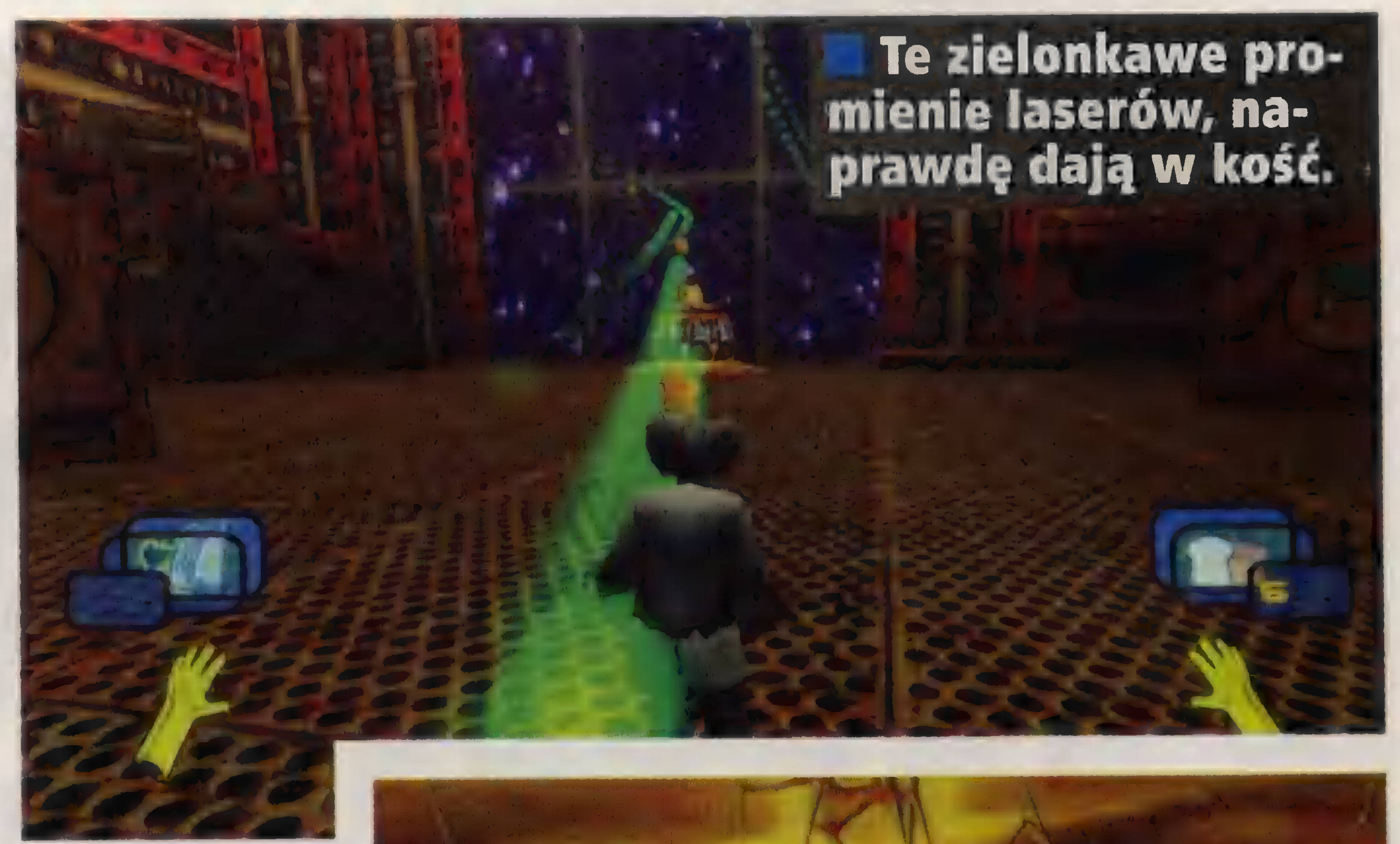
Nic nie ogranicza różnorodności potworów.

Chociaż akcja gry osadzona jest, podobnie jak „Baldur's Gate", w świecie Forgotten Realms oraz wykorzystuje ten sam engine, to jednak „Planescape: Torment" rozgrywa się jakby gdzie indziej. Na innej płaszczyźnie, w innych wymiarach, gdzie normalne reguły nie znajdują zastosowania. Bohater (Bezimienny) rozpoczyna swoje kolejne życie, jak zawsze na przestrzeni tysiącleci, w miejscu, gdzie śmierć przenika się z życiem.

W zręczny sposób, omijając typowe problemy związane ze zdobywaniem niezbędnej wiedzy i uzyskiwaniem umiejętności, heros stopniowo przypomina sobie doświadczenia nabyte w poprzednich wcieleniach. Brak możliwości wyboru postaci sprawia, że „Planescape" wydaje się być swoistym połączeniem japońskiej i zachodniej RPG. Kierujemy więc poczynaniami narzuconego nam bohatera, ale możemy pobawić się statystykami.

Bez wątpienia „Planescape" ma bardziej surrealistyczną, nastrojową, dziwną i przytłaczającą atmosferę, niż dane nam było od dłuższego czasu oglądać w jakiejkolwiek grze. Elementy zaczerpnięte z „Diablo", „Grim Fandango" i „Fallouta 2" łączą się, kreując coś, co jest przerażające, ale momentami również śmieszne. Wyraziste osobowości w postaci tajemniczych NPC-ów, a także w dołączających do naszego bohatera najemnikach, z pewnością przyczynią się do tego, że akcja i fabuła gry będzie przez cały czas intrygująca. Każdy ma swoje własne cele, więc naszym zadaniem będzie takie wyważenie obowiązków, aby zadowolić wszystkich towarzyszy. Najciekawszym chyba aspektem „Planescape" będzie asymilacja całej wiedzy i sprostanie wyzwaniom, przed jakimi stawia nas gra. Jest to istotne, ponieważ nasz bohater budzi się w nieznanym miejscu i musi przetrwać jedynie dzięki swojemu rozumowi. „Planescape" obiecuje postęp w stosunku do innych gier RPG, które zdaniem autorów były zbyt proste. **ROSS ATHERTON**

MDK 2



Te zielonkawe promienie laserów, naprawdę dają w kość.

Zręcznościówka TPP powraca na ekrany PC. Tym razem w towarzystwie cyferki 2.





Zazwyczaj wszyscy przeciwnicy górują nad nami wzrostem. Od czego jednak pukawki?

A W CZERWONYM NAROŻNIKU...

Oczywiście zabójcza skuteczność naszego tria bohaterów będzie mogła uwidocznić się w pełnej krasie jedynie w przypadku, kiedy znajdą się godni przeciwnicy. Poniżej możecie znaleźć wizerunek wielkiego indywiduum, które jest przedstawicielem obcych najeźdźców. Sądząc po tak szpetnej gębie, możemy zakładać, że będzie groźnym przeciwnikiem. W wyładowaniu swojej złości na niesprawiedliwość tego świata, z pewnością pomogą mu wielkie jak szufle łapy.



Jak na milusińskiego pieska, Max dysponuje dużą siłą ognia.

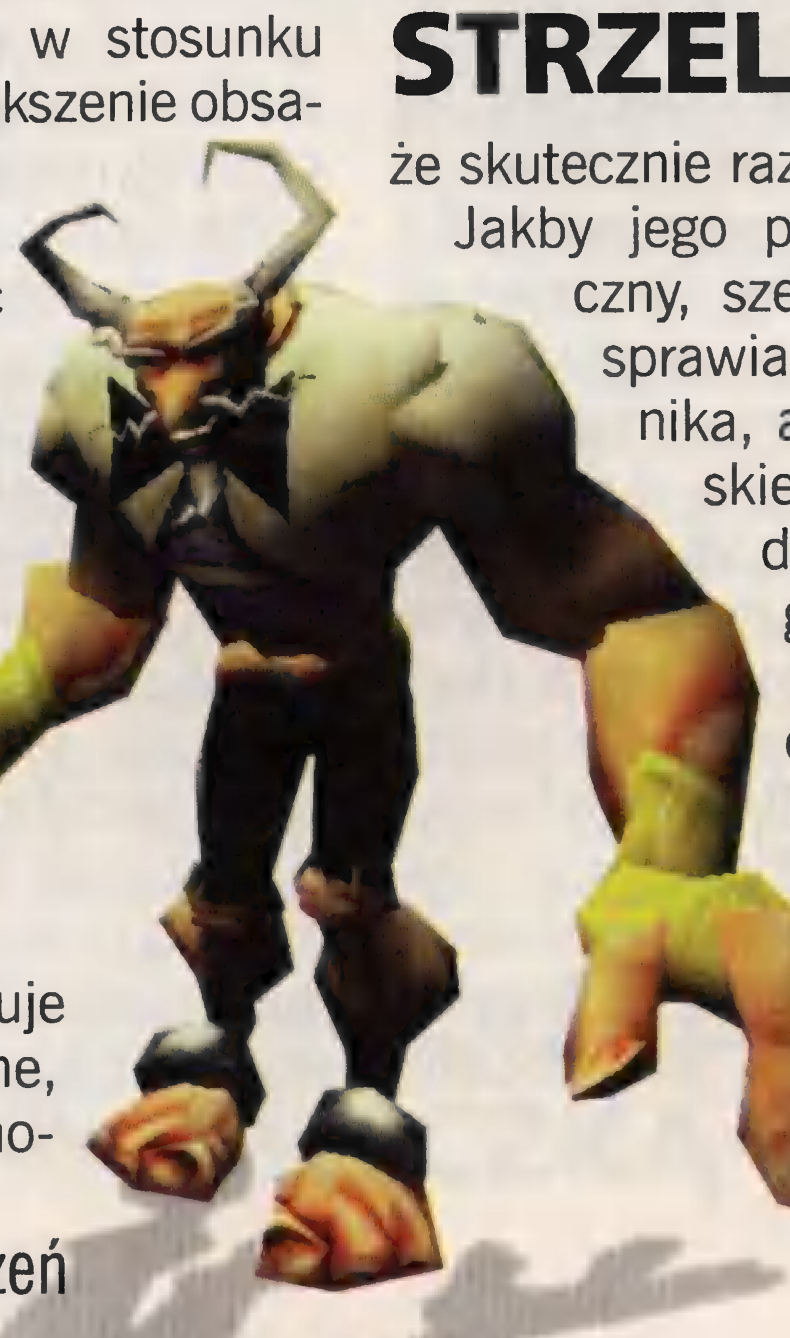




- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Black Isle**
- Gatunek: **Akcja/Strategia**
- Premiera: **Kwiecień**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.bioware.com**

„MDK". Niemal kultowy już klasyk. Znakomite recenzje, słaba sprzedaż, bla bla bla. Pomówmy jednak o przyszłości.

Największą zmianą w stosunku do oryginalnego „MDK", jest zwiększenie obsady. Tym razem aż trzech bohaterów zjednoczy siły, aby nakopać wrednym najeźdźcom i wysłać ich tam, skąd przybyli.



Pierwszym jest gwiazda poprzedniej wersji, Kurt Hectic. W pierwszej części sprawował się tak doskonale, że w zasadzie w nowym wcieleniu niewiele się zmienił. Cała gra zdominowana jest przez sekwencje, w których Kurt wykorzystuje swoje umiejętności akrobatyczne, aby dostać się w miejsca, skąd może skutecznie razić ścigających go wrogów.

„MAX CZASAMI SPRAWIA WRAŻENIE PRAWDZIWEGO RZEŹNIKA. POTRAFI STRZELAĆ Z CZTERECH GANÓW NA RAZ"

Jakby jego przeciwieństwem jest robotyczny, sześcionogi pies Max. Czasami sprawia wrażenie prawdziwego rzeźnika, a nie sympatycznego milusińskiego, gdyż potrafi strzelać jednocześnie z czterech różnych giwer, niczym bohaterowie filmów Johna Woo. Po takim ostrzale nie pozostaje nic innego jak porachować ciała przeciwników, którzy znaleźli się w zasięgu jego ognia. Nie ma co ukrywać, że kiedy wkracza do akcji, natychmiast wzrasta tempo.

Na koniec mamy stereotypowego szalonego naukowca i wynalazcę, doktora Fluke Hawkinsa, który posiada umiejętność tworzenia broni z walającego się wszędzie złomu, co może budzić pewne skojarzenia z wyczynami „Drużyny A" (albo „Mc Gyvera"). Brakuje jedynie grubych złotych łańcuchów i irokeza na głowie. Chociaż należy przyklasnąć zróżnicowaniu, jakie oferuje „MDK 2", często ma to ten skutek, że całość staje się zbyt rozwodniona. Tym niemniej jednak, „Alien vs Predator" pokazał niedawno, że można zręcznie połączyć trzy różne typy rozgrywki. Już niedługo przekonamy się, czy „MDK 2" pójdzie tym samym śladem. To może być ciekawe.

KIERON GILLEN

FINAL FANTASY VIII

Doprowadzając wymowę tytułu do absurdu, ósma „Final Fantasy" puka do naszych pecetowych drzwi. Dokąd nas zaprowadzi gatunek RPG?



Już chyba nikt nie wie, czym obecnie są gry role-playing. To, co zaczęło swój byt pod postacią kartki papieru i ołówka, przemieniło się w epickie opowieści, które mogą nas przeżuć i wypluć. My gracze, zmuszeni do odgrywania ról oferujących niewiele możliwości wyboru, straciliśmy kontrolę nad grami. Oczywiście jest to europejski punkt widzenia. Japońscy gracze przywykli już do przygodowego i liniowego charakteru RPG, czemu początek dała Zelda na NES. Przy tak ograniczonych możliwościach ówczesne systemy nie były w stanie zaoferować złożonych systemów walki, graficznie złożonej i pełnej rozmachu scenerii. Wczesne gry role-playing i przygodówki pozbawione były wszystkiego, co dzisiaj przyjmujemy jako coś oczywistego, a jednak stanowiły podwaliny pod główną ideę „Final Fantasy VIII".

Ogromny sukces, jaki odniosła ta gra na PlayStation nie pozostawia żadnych wątpliwości, co do jej jakości. „FFVIII" powoli osaczała nas przez cały rok - w lutym, kiedy to pojawiła się na PlayStation w Japonii i gdy ulice i sklepy obległy rzesze niecierpliwych fanów. We wrześniu, kiedy odbyła się amerykańska premiera na PlayStation i w październiku, kiedy dotarła do Europy. A teraz nadchodzi najważniejszy test - jak poradzi sobie z kapryśnymi trzewiami pecetów i wymagającymi gustami społeczności pecetowych rolplejowców. Sukces wcale nie jest zagwarantowany.

Chociaż byliśmy pod dużym wrażeniem „Final Fantasy VII" na PC (93%), to jednak gra sprzedawała się stosunkowo słabo - szczególnie w porównaniu z sześcioma milionami sprzedanych egzemplarzy w wersji na PlayStation. Do dnia dzisiejszego cała seria sprzedała się na całym świecie w zawrotnej liczbie 25 milionów egzemplarzy na czterech platformach. Usprawiedliwia to, moim zdaniem, wydatki związane z podróżą na drugi koniec świata, aby zobaczyć jej najnowsze wcielenie. Tym bardziej, że nie jest to jakaś tam sobie gra.

„Final Fantasy VIII" opowiada o dwóch zwaśnionych państwach - Galbadia i Dollet. Główny bohater, Squall Leon-

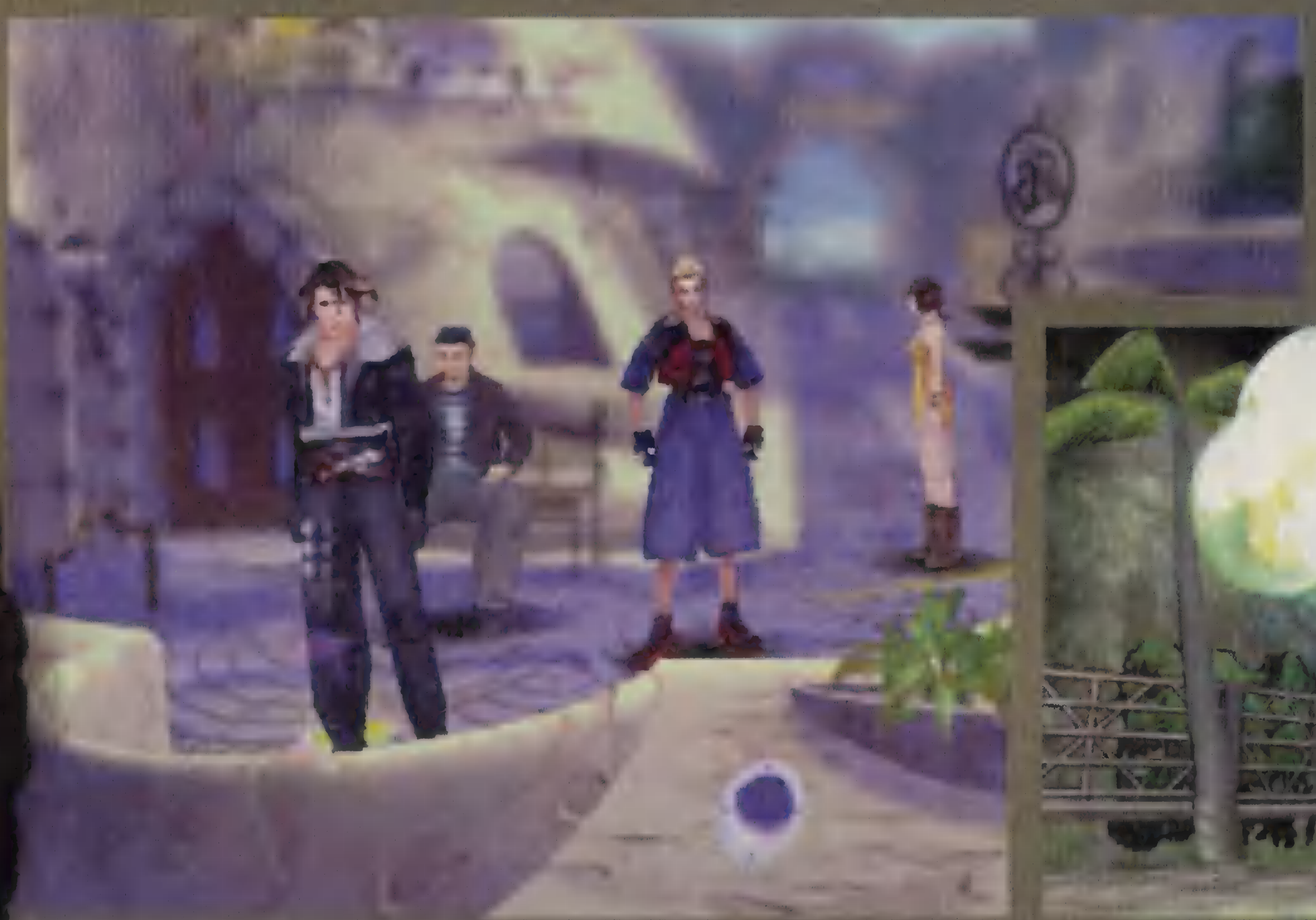
OTO MOJA GROMADKA

Squall to główna postać, z którą powinniśmy się identyfikować. To jego osobowość - wyniosły, chłodny, typ „samotnego wilka" - została po mistrzowsku zrealizowana w „FFVIII" i stanowi podstawowy magnes.
Co go motywuje? Jak zachowa się w obliczu nadchodzącej wojny? Jakie są jego związki z Seiferem (jego zatwardziały rywal) oraz Rinoa Heartilly (skąd oni biorą te nazwiska?), piękną dziewczyną, która jest pod wieloma względami przeciwieństwem Squalla? A ponieważ niektóre konwencje fabularne są zbyt silne, rozwijający się pomiędzy nimi romans ma za zadanie jeszcze bardziej wciągnąć gracza w rozwój wypadków. Trudno chyba znaleźć grę, która bardziej przypominałaby interaktywną powieść lub film niż „FFVIII".



Cerberus tylko wygląda tak groźnie, a w rzeczywistości to bardzo grzeczny piesek.





(lewo) Squall, Zell i Selphie snują się bez celu szukając kłopotów.



„CZY PORADZI SOBIE Z KAPRYŚNYMI TRZEWIAMI PECETÓW I WYMAGAJĄCYMI GUSTAMI SPOŁECZNOŚCI PECETOWYCH ROLPLEJOWCÓW?"

heart, jest kadetem SeeD, specjalnego oddziału sił zbrojnych stacjonującego w Galbadii, który zostaje wysłany do akcji po ogłoszeniu stanu wojny z Dollet. O finezji i umiejętnościach narracyjnych Square może przy tej okazji zaświadczyć fakt, że nie przychodzi nam nawet do głowy kwestionowanie wszechobecności magii, pojawienie się dziwacznych stworów oraz tajemniczych Strażników (Guardian Forces). „FFVIII" wciąga, intryguje i zachwyca.

Jednak najbardziej uderzającą cechą „Final Fantasy VIII" jest to, jak bardzo stara się być realistyczna. Zniknęły przemiłe figurki i komiksowa perspektywa. Zamiast nich pojawiły się przepięknie animowane (czasami z wykorzystaniem techniki motion-capture) postacie, charakteryzujące się odmienną gestykulacją, językiem ciała i mimiką. Sekwencje akcji płynnie wplatają się w sekwencje dialogowe i przerywniki filmowe...

Odpalenie intra z pełnym dramatyzmu chórem wywołało w redakcji ogólne poruszenie. Już po chwili przed ekranem zgromadziła się cała redaktorska brać, oglądając inscenizację z zainteresowaniem, którego nie widziano od czasu pierwszej prezentacji zwiastuna „Mrocznego Widma" na początku roku. Sami autorzy konwersji twierdzą, że filmy stanowią największy postęp w porównaniu z „FFVII". W niektórych fragmentach wykorzystano technikę motion-capture (na przykład w scenie walki w sekwencji otwierającej), a następnie przekształcono je w animację, co sprawiło, że ruchy postaci stały się nieprawdopodobnie płynne. Dużo uwagi poświęcono palcom i powiekom, dzięki czemu mimika i język ciała są bardziej ekspresyjne.

SIŁY STRAŻNIKÓW

Strażnicy odgrywają kluczową rolę i mają ogromy wpływ na postępy w grze i bojową efektywność kierowanych przez gracza postaci. Natykamy się na nich w miarę postępów w grze, a każdy posiada różne możliwości. Złożony system o nazwie Junctioning (łączenie) pozwala korzystać z mocy Strażników - każdy z nich musi być związany z postacią (każdy bohater może wiązać się z najwyżej trzema Strażnikami jednocześnie) i wtedy moce oraz umiejętności danego Strażnika mogą manifestować się poprzez naszego bohatera.
Kierowana przez gracza postać zdobywa wraz z upływem czasu coraz większe możliwości, a także umiejętność przywoływania w czasie walki Strażników, którzy mogą inicjować potężne ataki. Co jednak najciekawsze, Strażnicy posiadają określoną liczbę HP, a także stopniowo zwiększają swoje umiejętności, zgodnie z rozwojem postaci. Każdy Strażnik charakteryzuje się różnym stopniem kompatybilności z danym bohaterem i im lepsza wartość, tym bardziej efektywne będzie to połączenie, a Strażnik będzie zdawał się działać sprawniej. Zapytałem Jaya Fonga, programistę ze Square Soft US skąd wzięły się inspiracje dla Strażników. Projektanci czerpali dużo inspiracji z mitologii. Niektórzy pochodzą z











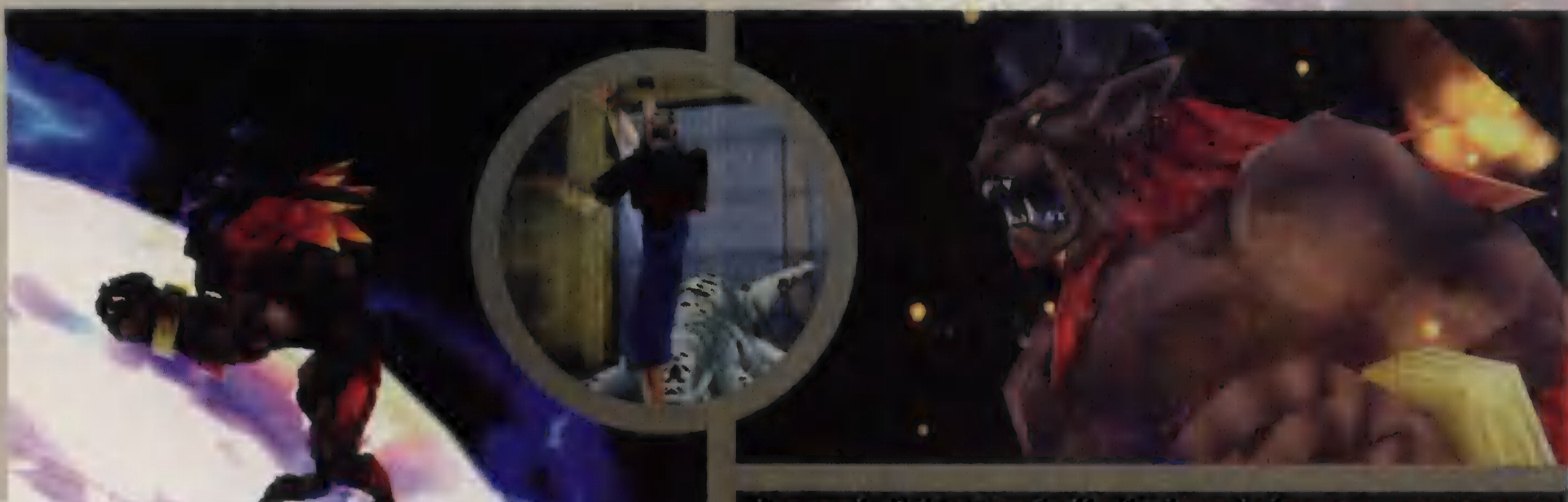
QUEZACOTL: Jest to pierwszy Strażnik, obok Shivy, którego można zwerbować. Zaczyna towarzyszyć nam po uruchomieniu samouczka. Jego ataki związane są z siłą piorunów, w związku z czym najskuteczniejsze są w rozgrywce z mechanicznymi przeciwnikami. Umiejętność Card Mod pozwala na większe wygrane w karty.

SHIVA: Również towarzyszy nam od początku gry, razem z Quezacotlem. Jej ataki mają naturę lodową, w związku z czym są najbardziej efektywne w walce z wrogami wykorzystującymi ogień. Zdolność Doom pozwala bardzo wcześnie rzucać czar Slow Death, jeszcze zanim będziemy mieli możliwość poznania innych czarów śmierci.

SIREN: Jako raczej pasywny Strażnik, Syrena specjalizuje się w różnorodnych efektach. Potrafi osłonić drużynę przed takimi atakami, jak Sleep i Silence, a sama również potrafi użyć Silence. Posiada również umiejętność Move-Find, co oznacza, że łatwiej jest graczowi odnaleźć ukryte punkty Draw i Save.

DIABLOS: Diablosa można znaleźć w Magicznej Lampie i zanim się do nas przyłączy, należy pokonać go w walce. Jego atak Dark Messenger jest początkowo dość słaby, ale po krótkiej praktyce nabiera mocy. Diablos umożliwia również nauczenie się ataku Mug, który jest nieodzowny przy wykradaniu przeciwnikom przedmiotów.

CERBERUS: Ten Strażnik (inspirowany mitologią grecką) musi najpierw być wyzwany i pokonany w pojedynku. Jego rozmaite umiejętności znacznie podnoszą statystyki bohatera, a atak Counter Rockets zapewnia całej drużynie magiczny bonus. Według autorów jest to najlepszy ze Strażników występujących w grze.



(Lewo) Ifrit, Strażnik, który dołącza do nas na początku gry, popisuje się swoim atakiem Piekielny Ogień. To bardzo przydatny Strażnik, gdyż jego obecność sprawia, że możemy odnieść o wiele więcej obrażeń w walce.

„PRZECIWNICY ZDOBYWAJĄ DOŚWIADCZENIE, JEŻELI GRACZ ZBYT DŁUGO PRZEBYWA W JEDNYM MIEJSCU"

Autorom zależało, aby seria wniosła coś nieoczekiwanego. „Final Fantasy VIII" to ogromny skok naprzód pod względem technologicznym, co pozwala nam osiągnąć jeszcze więcej, wyjaśnia wiceprezes Square Soft US, Masahiro Nakajima. „Dokladne modelowanie, włączając w to teksturowanie postaci sprawia, że wyglądają one bardziej realistycznie i stają się przez to atrakcyjniejsze dla graczy".

I rzeczywiście. Bohaterowie w „Final Fantasy VIII" wyraźnie różnią się od tych, których mogliśmy oglądać w poprzednich częściach cyklu. Zniknęły komiksowe proporcje, sterczące włosy i wyolbrzymione ruchy. Chociaż obie gry zostały stworzone z myślą o PlayStation, to konwersja „Final Fantasy VIII" na PC od początku była pewnikiem. W przypadku „FFVII" było to robione jakby na odczepnego. „Wersja „FFVII" na PC miała z założenia chodzić na P166, co przysporzyło wielu problemów natury technicznej, mówi Masahiro. Teraz, kiedy przeciętny PC gracza ma szersze możliwości, byliśmy w stanie dokonać wielu ulepszeń i stąd wynika pojawienie się w „FFVIII" filmów w wysokiej rozdzielczości, lepszej grafiki oraz użycie bardziej wyrazistych fontów". Poprawiony został również system sterowania - nie tylko możemy zmieniać konfigurację klawiszy, ale sama gra „nauczy się" upodobań gracza i dostosuje do jego preferencji.

System walki to jeden z aspektów, który jedynie nieznacznie zmienił się w porównaniu z wcześniejszymi wcieleniami „FF". Walka w turach z aspektami czasu rzeczywistego pozostała bez zmian, podobnie zresztą, jak znane z konsol menu. Jednak stała się przy tym bardziej dynamiczna, gdyż wiele ataków i bloków wymaga doskonałego wyczucia, aby zapewnić jak najlepszy efekt. Najważniejsze jednak jest to, że walki są dobierane losowo. Eksplorując teren, gracz nie widzi czających się potworów.

Autorzy martwili się nieco tym, że odbiorcy znowu będą narzekać na system walki, który był już krytykowany w przypadku „FFVII". „Musieliśmy zachować jednorodność pod względem interfejsu i systemu walki - te aspekty pozwalają rozpoznać grę jako należącą do serii „Final Fantasy", mówi Masahiro. Wiemy, że wielu graczom nie podobał się system losowego generowania pojedynków, więc postano-

autentycznych wierzeń. Cerberus, Shiva, Odin, Quezacotl mają swoje korzenie w podaniach różnych kultur na całym świecie. Jednak naszymi ulubieńcami są Tonberry i Cactuar. Nie mają oni żadnych związków z rzeczywistymi mitami, ale pojawili się już w poprzednich grach „Final Fantasy". Ogólnie możemy na swojej drodze napotkać około 20. Strażników. Niektórych trzeba pokonać w walce, aby zapewnić sobie ich współpracę, podczas gdy inni muszą być wyciągnięci z wrogów. Oto kilku z nich.



LEVIATHAN: Ten Strażnik musi być wyciągnięty z bossa (którego można znaleźć mniej więcej w połowie gry). Jego wodny atak Tsunami jest niezwykle potężny, podobnie jak umiejętność Recover, która umożliwia całkowite uzdrowienie jednej z postaci. Zapewnia również ochronę przed atakami magicznymi.



JUMBO CACTUAR: Nasz absolutny faworyt. Jego zwariowane podskoki i ewolucje sprawiają, że wygląda jak dotknięty artretyzmem mim, ale ten gigantyczny kaktus jest naprawdę twardy. Zanim przyłączy się do drużyny, musi zostać pokonany w walce. Jego atak 1000 igieł zadaje poważne obrażenia nie osłoniętym przeciwnikom.

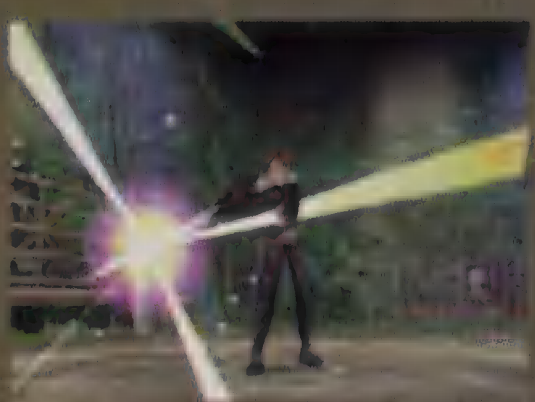


Chociaż możemy zaprzyjaźnić się z ośmioma innymi postaciami, w walce mogą towarzyszyć nam tylko trzy z nich.



(powyżej) Wejście do akcji Strażnika zilustrowane jest krótkim filmem.









(poniżej prawo) Zaklęcie Scan pozwala sprawdzić ile obrażeń może jeszcze wytrzymać przeciwnik.

wiliśmy umożliwić obchodzenie go - na przykład poprzez trzymanie się wytyczonych szlaków i korzystanie z określonych umiejętności".

Zmienił się również konwencjonalny system Punktów Magii. Czary mogą być teraz wyciągane od przeciwników lub znajdowane w rozsianych miejscach po całym, ogromnym świecie gry. Potężniejsze stwory dysponują oczywiście silniejszymi czarami. Potrafią również zdobywać doświadczenie, jeżeli gracz zbyt długo przebywa w jednym miejscu.

„Final Fantasy VIII" to interesujący przykład różnicy między branżą gier w Japonii i na Zachodzie. Na przykład rynek PC praktycznie nie istnieje w Japonii. Zapytałem Tchie Tokoro, szefa produkcji na rynki międzynarodowe w Square o fenomen rynku gier w Japonii. „Konsole dominują w Japonii głownie z przyczyn kulturowych. Wszyscy główni producenci konsol mają tutaj swoje siedziby. Ludzie chcą dzielić się tymi samymi wrażeniami i wymieniać doświadczenia w szkołach, biurach i domach - trzeba grać i znać dane produkty, aby stać się członkiem społeczności. Gry wywierają ogromny wpływ na codzienne życie. Z kolei posiadacze pecetów postrzegani są jako wąska grupa specjalistów i dlatego mówiąc o grach w Japonii, mam na myśli gry konsolowe".

Dominacja RPG w Japonii, a także rosnąca popularność japońskich RPG na świecie sugerują, że coś w nich jest. Podstawą japońskiej RPG jest fabuła, która ciągle ewoluuje, ale w zasadzie jest dość liniowa. Narzucona z góry natura takiego systemu oznacza, że postacie są wyjątkowo dobrze rozwinięte, a głównym celem „Final Fantasy VIII" jest sprawienie, aby gracz poczuł się emocjonalnie z nimi związany i interesował się tym, co je spotyka.



Niektóre ataki specjalne – jak na przykład Gunblade – wymagają wciśnięcia odpowiedniej kombinacji klawiszy w określonym czasie.



Najbardziej zadziwiające jest to, że autorzy zdołali stworzyć grę o niespotykanym dotąd rozmachu, która przez cały czas potrafi utrzymać napięcie i atmosferę dramatyzmu. Jej złożoność jest naprawdę zadziwiająca - interakcje pomiędzy bohaterami, zbieranie przedmiotów i ekwipunku, rozwiązywanie zagadek, prowadzenie dialogów - po prostu nie sposób się nudzić.

„Chcieliśmy połączyć różne aspekty w jednej grze – mówi Masahiro. Zadaniem tej strategii było zagwarantowanie w „FFVIII" około 100 godzin zróżnicowanej rozgrywki. Dlatego też w projekcie uczestniczył tak duży zespół- ponad setka ludzi - a produkcja zajęła 18 miesięcy".

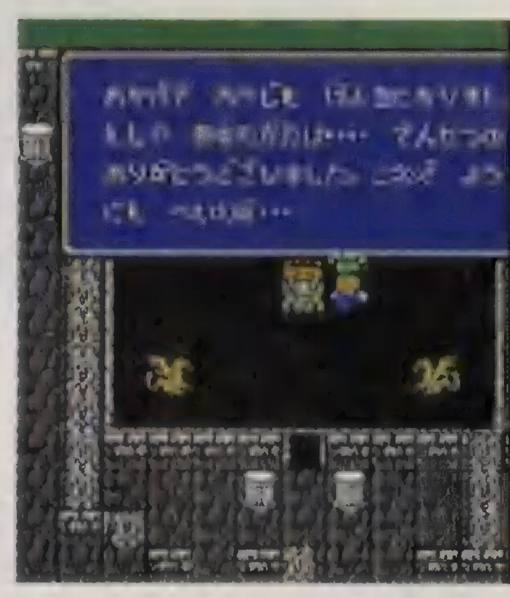
Fakt, że „Final Fantasy VIII" odniosła już tak ogromny sukces na PlayStation stawia ją na niezwykłej pozycji. Wcale nie musi wkroczyć triumfem na PC, ale gdy realnie na to spojrzymy, trudno przewidywać, aby poniosła klęskę. Wszyscy zdajemy sobie sprawę, że konsolowcy i pecetowcy szukają innych elementów, ale wydaje się, że „FFVIII" będzie stanowić pomost między tymi tak odmiennymi od siebie światami. Nie wolno jednak zapominać o tym, że wersje te fundamentalnie się od siebie różnią.

„Gry na różnych platformach muszą być skierowane do innych odbiorców. Konsolowcy wolą gry posiadające stałą strukturę i rozgrywające się według gotowego scenariusza, podczas gdy pecetowcy chcieliby mieć możliwość eksplorowania wszystkiego na własną rękę. Konsolowcom ten model rzadko się podoba" – mówi Masahiro.

I być może ma rację, ale dopiero czas pokaże, czy „FFVIII" zapewnia dostateczny stopień swobody, aby mogła zasłużyć na miano prawdziwie rewolucyjnej gry. W świecie coraz bardziej zdominowanym grami multi-player może jednak udowodnić, że stare pomysły warte są jeszcze zainteresowania. **ROSS ATHERTON**

NIE CAŁKIEM OSTATNIA FANTAZJA

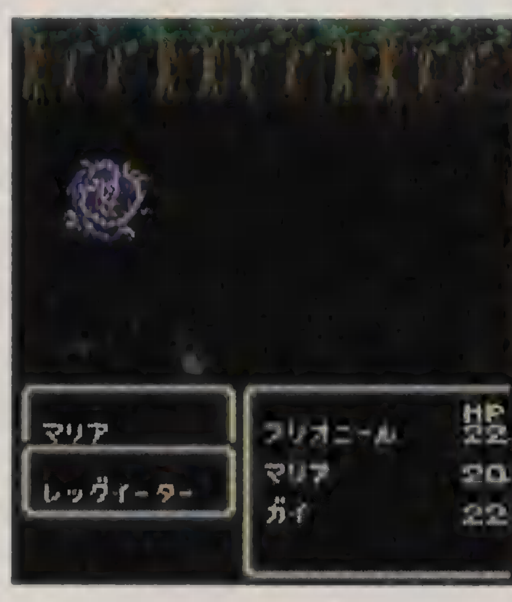
Ogólnie rzecz biorąc sprzedaż gier „Final Fantasy" na różne platformy osiągnęła wartość 25 milionów egzemplarzy, nic więc dziwnego, że Square ciągle produkuje kolejne części. Nie każda z gier serii odniosła jednak spektakularny sukces, a jedynie części VII i VIII doczekały się europejskiej premiery. W ciągu ostatnich dwunastu lat formuła gry zmieniła się w niewielkim stopniu - nadal jest to fabularna RPG z drużyną w roli głównej. Pewnie niejeden z Was zastanawiał się nad tajemniczym tytułem serii. „Final Fantasy" nie jest zupełnie pozbawiona sensu, jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać... „W 1986 roku zatrudniony jako projektant gier, niejaki Mr Sakayuchi poszedł do prezesa firmy, pana Miyamoto, z pomysłem na grę", wyjaśnia Masahiro Nakajima. „Pan Miyamoto nie był entuzjastycznie nastawiony do projektu, więc Sakayuchi powiedział, że bierze na siebie całą odpowiedzialność i stwierdził, że jeżeli gra nie odniesie sukcesu lub okaże się niewypałem, to będzie to jego „ostatnia fantazja" - dlatego też gra otrzymała taki tytuł i tak pozostało do dzisiaj".



FINAL FANTASY
Pierwsza gra z serii ukazała się w Japonii w grudniu 1987 roku, na nowej konsoli NES. W Stanach pojawiła się w 1990 roku, również na NES.



FINAL FANTASY V
Najlepsza z pierwszej szóstki „FFV" pojawiła się w Japonii w grudniu 1992 roku na SNES. 16-bitową technologię wykorzystano do maksimum.



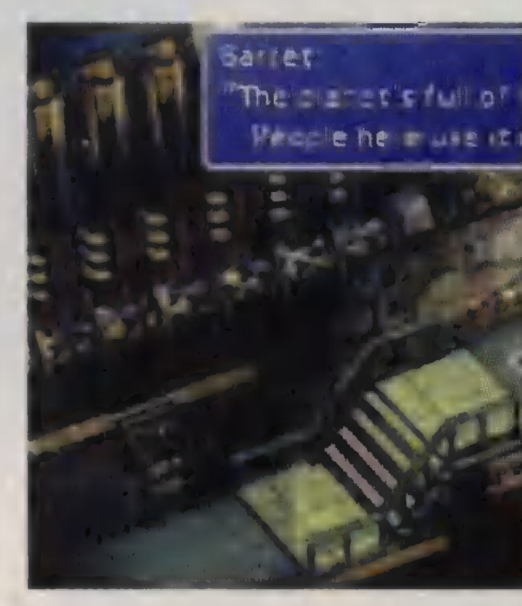
FINAL FANTASY II
Kontynuacja (premiera w Japonii w grudniu '88 na NES) mogła poszczycić się lepszą fabułą, ale poza tym niewiele różniła się od poprzedniczki.



FINAL FANTASY VI
Wydana w Japonii w kwietniu 1994 roku na SNES. Ukazała się również w USA w październiku 1994 roku - pod tytułem „FFIII". Nie najlepsza.



FINAL FANTASY III
Była dostępna wyłącznie w Japonii (kwiecień 1990 r.) na NES. Znacznie wzrosła jej sprzedaż osiągając wielkość 1,5 miliona egzemplarzy.



FINAL FANTASY VII
„Podano ją do publicznego użytku" w styczniu '97 na PSX i w końcu dotarła do Europy, a następnie zagościła na ekranach pecetów w sierpniu '98.



FINAL FANTASY IV
Premiera miała miejsce w lipcu '91 na Super NES i została również wydana w USA, ale pod tytułem „FFII", aby nie mącić Jankesom w głowie.



FINAL FANTASY VIII
„FFVIII" wydana została w Japonii niemal rok temu na PSX. Tłumaczenie i konwersja kodu na PC okazało się projektem zakrojonym na szeroką skalę.

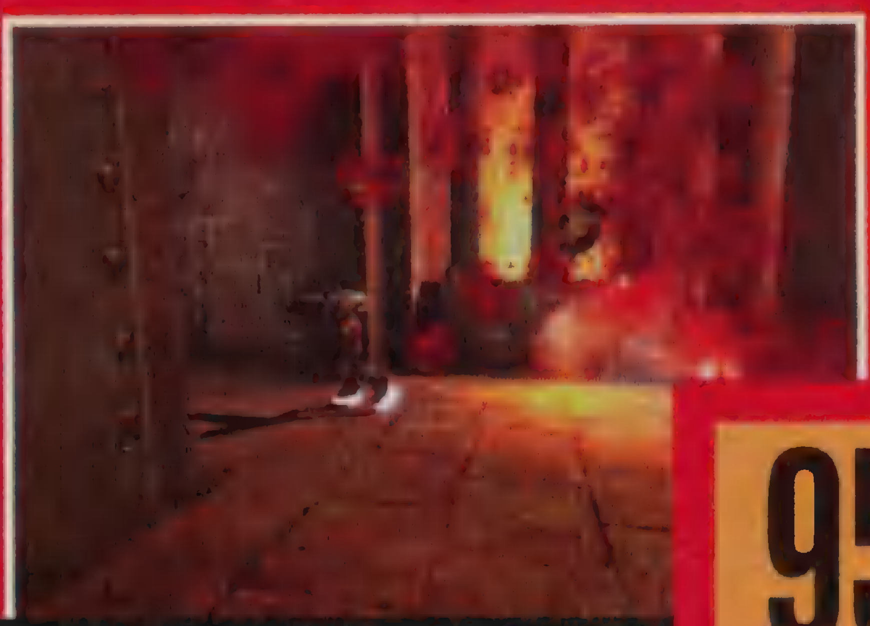
RECENZJE

Chyba udało się zdążyć przed Mikusiem... to znaaaczy... Mikołajem. Bez skojarzeń. Mamy dla Was prawdziwą bombę czyli „QUAKE III ARENA!". Oprócz tego coś dla miłośników myślenia w krainie 3D - „SWAT 3". Cudny dodatek do „Half-Life'a" o nazwie „Opposing Force". Mamy też „Wheel of Time" i „Fight For Freedom", który powinien zachwycić miłośników „H&D". Złóżcie też ukłon „Pharaohowi". Już za momencik na półkach sklepowych w wersji polskiej! Ach... jest i „Panzer General" w 3D.

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

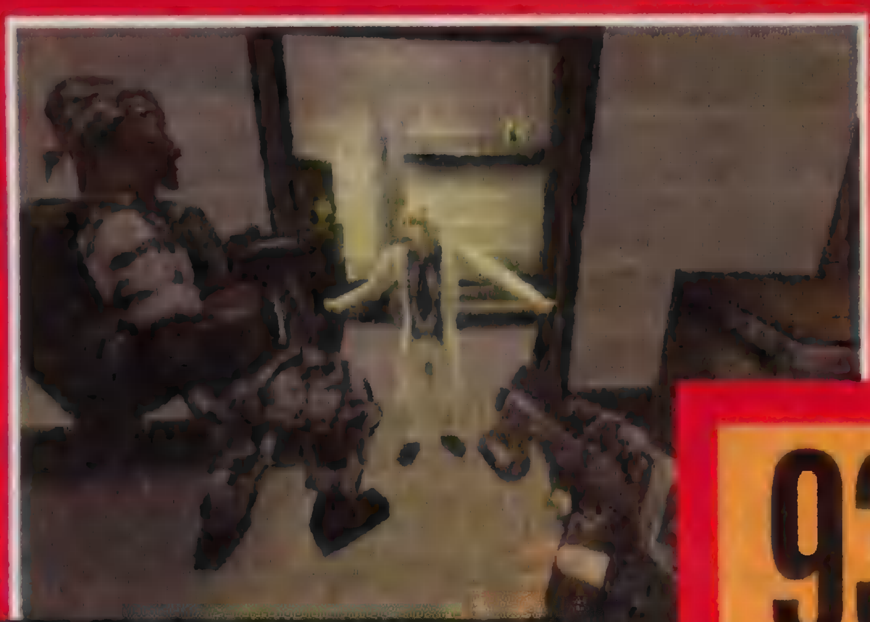
WYRÓŻNIENIA REDAKCJI



95 QUAKE III ARENA



94 TOMB RAIDER IV



93 HL: OPPOSING FORCE



91 SWAT 3

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.



RALLY CHAMPIONSHIP PL (GK 12/99 93%)



THEME PARK WORLD PL (GK 12/99 84%)



TOMB RAIDER IV (GK 1/2000 94%)

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.

LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".

Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki), razem stanowią strategiczno–rolplejowe duo.

Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł.

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake'a i innych FPP.

QUKAE III ARENA

Czy trzeba to komuś przedstawiać? „Quake'a III Arenę"? Głupie pytanie...

NA TYM CD



Wielopoziomowe mapy wymagają taktycznego myślenia.





Zaglądanie w lufę wyrzutni rakiet nie jest najlepszym pomysłem.



Q3DM0 TRAINING

- **Limit fragów:** 10
- **Przeciwnicy:** Crash

Podobnie jak na początku „Quake'a", „Q3DM0" służy wskazówkami w postaci prostych instrukcji, jak na przykład „Wskocz tam, żeby zdobyć pancerz" lub „Przejdź przez przedmiot, aby go zabrać". Znajdziemy tu również lustro, w którym można się przeglądać. Dobra wprawa przed prawdziwą grą.

- **Zalecana liczba graczy:** 2
- **Jakość mapy:** 5/10

- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Id**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **189.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.quake3arena.com**
- Wymagania: **P233, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D 8MB**

Od momentu pierwszej wzmianki w marcu ubiegłego roku, wykorzystana przy tworzeniu „Quake'a III Areny" koncepcja strzelanki FPP przeznaczonej do gry w trybie multi-player, stała się w równym stopniu przedmiotem krytyki i daleko posuniętego sceptycyzmu. Gracze wychowani na diecie złożonej z dostarczających krótkiej satysfakcji strzelankach FPP potrzebowali trochę czasu, aby dojść do wniosku, że najbardziej smakowitym kąskiem jest właśnie tryb multi-player. Gry, które oferują połączenie rozgrywki solowej i wieloosobowej stały się najbardziej poszukiwane przez wszystkich fanatyków FPP.

Kiedy mijało podniecenie wywołane pojawieniem się kolejnych solowych gier - z których tylko niektóre okazywały się genialne - cóż pozostawało? Oczywiście multi-player. Deathmatch. Capture The Flag. „Team Fortress". Dominacja. Oprócz całej masy amatorskich dodatków - z których najlepsze często dorównywały jakością dokonaniom zawodowców, to właśnie tryb multi-player zapewnił nieśmiertelność „Quake'owi" i „Quake'owi II". Nawet niedawne zainteresowanie wciągającą fabułą „Half-Life" może zostać wzbudzone na nowo jedynie tak ciekawymi projektami jak „Opposing Force".

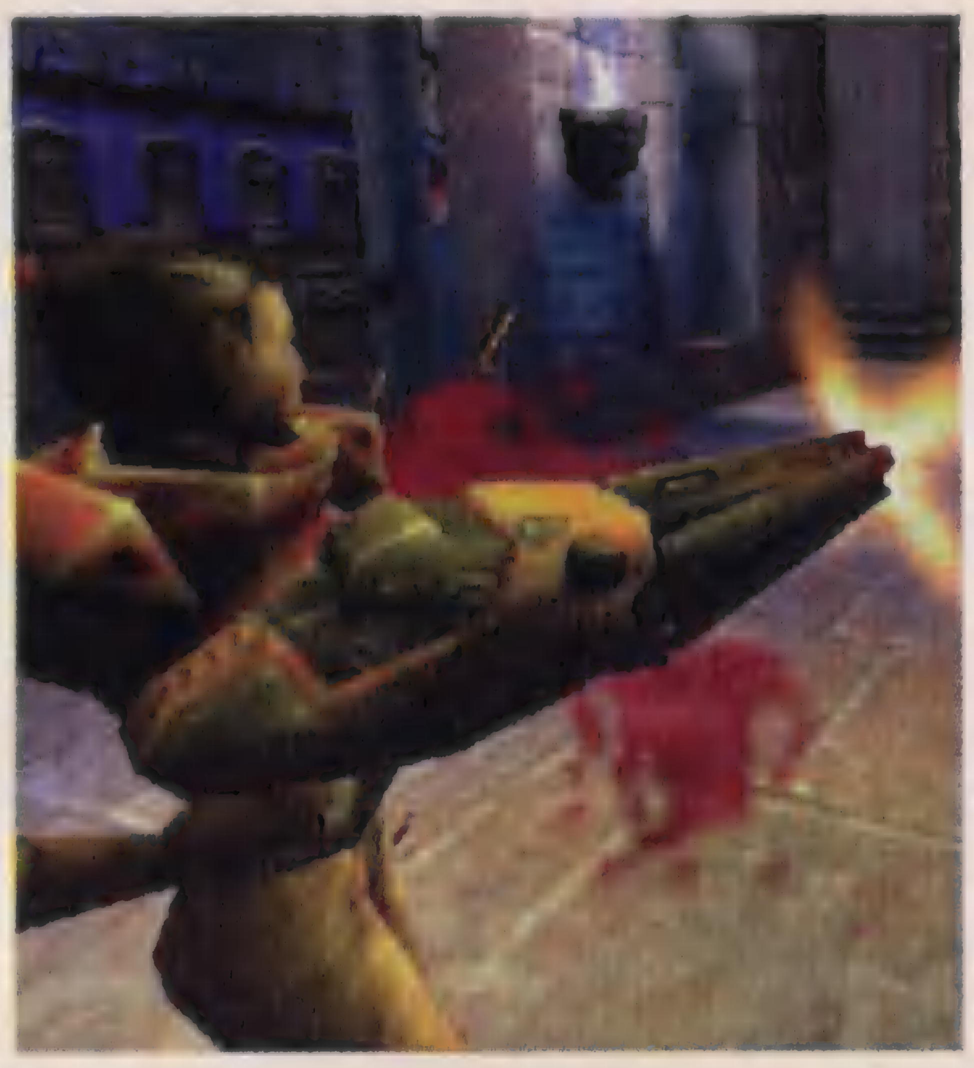
Nie ulega wątpliwości, że długowieczność „Quake'ów" zależała wyłącznie od dynamicznych, płynnych, krwawych i wymagających strategicznego myślenia elementów multi-player. I chociaż ludzie z Id Software jako pierwsi doszli do wniosku, że trzecia gra serii musiała skoncentrować się na rozgrywce deathmatch, to już po krótkim obcowaniu z „Quake III Arena" dojdziecie do tego samego wniosku. Na początek należy jednak wyjaśnić kilka kwestii. „Quake III Arena" to nie „Quake". To

Q3DM1 ARENA GATE

- **Limit fragów:** 10
- **Przeciwnicy:** Ranger

Arena Gate to prosta mapa mająca za zadanie wprowadzić początkujących w tajniki gry. Brak możliwości ruchu w pionie oznacza, że nie trzeba spoglądać w górę, ani w dół, a Rocket Launcher i Plasma Gun pozwalają zapoznać się z najlepszym uzbrojeniem. Dwie komnaty i pulsujący język.

- **Zalecana liczba graczy:** 2
- **Jakość mapy:** 5



Q3DM2 HOUSE OF PAIN

- **Limit fragów:** 10
- **Przeciwnicy:** Phobos

Kolejna mapa dla początkujących, w której znajdziemy niewielki fragment pod wodą oraz lekko wzniesioną ceglaną platformę, wymagającą skakania. Ma mroczny, gotycki charakter, ale jest dobrze skonstruowana, dzięki czemu unikamy zamieszania. Ekstra!

- **Zalecana liczba graczy:** 2-3
- **Jakość mapy:** 7



Q3DM3 ARENA OF DEATH

- **Limit fragów:** 10
- **Przeciwnicy:** Mynx, Orbb

Duża, otwarta mapa z podniesionym chodnikiem. Najlepszym jej elementem są dwa równoległe korytarze - z których jeden położony jest nieco wyżej. Można między nimi przeskakiwać, ale schody powyżej to doskonałe miejsce do campowania.

- **Zalecana liczba graczy:** 2-4
- **Jakość mapy:** 6



Wzorowany na Marine Ranger z BFG 10K.



Q3TOURNEY POWERSTATION 0218

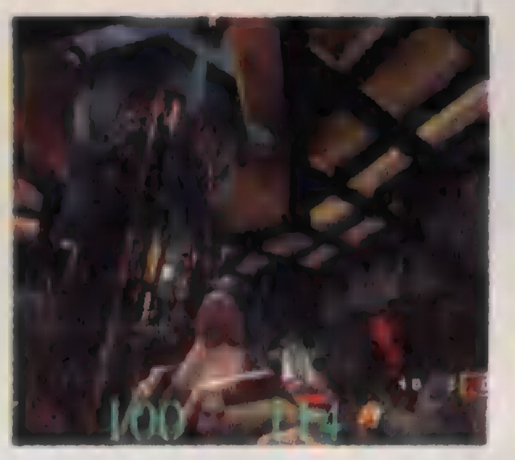
- **Limit fragów:** 10
- **Przeciwnicy:** Sarge

Pierwsza zdecydowanie futurystyczna mapa. Gigantyczne generatory górują w okrągłych halach, które połączone są ze sobą szerokimi korytarzami. Księżyc w pełni rzuca srebrzyste światło. Dziwaczną atmosferę uzupełnia umieszczony na ścianie posąg rogatej kobiety.

- **Zalecana liczba graczy:** 2-4
- **Jakość mapy:** 7



Gracz z Quad Damage. Lepiej przed nim uciekać.







nie jest nawet „Quake II". Rozpowszechniane w Internecie opinie dyletantów koncentrują się głównie na porównywaniu stylu graficznego, szybkości, uzbrojenia i modeli „Areny" z poprzednimi dokonaniami Id Software. A prawda jest taka, że porównania takie nie mają sensu. Wszystko w „Arenie" różni się od tego, co oglądaliśmy wcześniej. Chociaż moglibyście sądzić, że kolejne mapy testowe pozwoliły Wam wyrobić sobie opinię na temat tego, czego możemy się spodziewać w pełnej grze, niektórych ucieszy zapewne wiadomość, że nie umywają się one do niej.

Podobnie jak engine graficzny „Quake'a II" całkowicie zakasował szarości i zamknięte przestrzenie, tak samo „Quake III Arena" stanowi kolejny skok jakościowy. Wiele już pisano na temat nowej technologii, która umożliwia renderowanie obłych powierzchni, ale niewielu ludzi zdaje sobie sprawę z tego, w jak ogromnym stopniu została ona wykorzystana (oraz, jaki ma wpływ na wygląd scenerii). Oczywiście garstka map testowych wiernie obrazuje obłe rury i zaokrąglone przejścia. Jednak okazuje się, że w przypadku niektórych lokacji w pełnej wersji gry wrażenie jest co najmniej dziesięć razy bardziej imponujące. Gigantyczne, subtelnie powykręcane kolumny oraz kilometry kabli owijają się wokół siebie, podczas gdy przypominające żywą tkankę korytarze przebiegają przez całe poziomy; często ciągną się pod ziemią, ale czasami pojawiają się na powie-

„Wiele już pisano na temat nowej technologii, która umożliwia renderowanie obłych powierzchni"



Poziom szczegółowości jest tak wielki, że widać ślady niecelnych strzałów.

rzchni, przebijają stropy połączonych sekcji. Jedna z często pojawiających się obaw dotyczyła krawędzi łuków oraz prezentowanym przez nie potencjalnych zagrożeń w czasie dynamicznych rozgrywek deathmatchowych. (Nie ma chyba nic bardziej irytującego, niż „ugrzęźnięcie" w jakimś kiepsko zaprojektowanym fragmencie scenerii). Na szczęście nic takiego nie ma tu miejsca.

Nawet pomijając wszechobecne łuki, gra wygląda cudownie. Mieszanka architektonicznych stylów mogłaby sprawiać wrażenie totalnego bałaganu. Jednak zróżnicowane poziomy demonstrują, jak z powodzeniem można połączyć odmienne style architektury bez stworzenia atmosfery chaosu. Futurystyczne źródła światła, łagodnie jarzące się elementy elektroniczne oraz gigantyczne generatory płynnie przenikają się ze średniowiecznymi łukami, bajecznie kolorowymi witrażami oraz pokrytymi płaskorzeźbami ścianami. Gotyckie wieżyczki, okryte półmrokiem spiralne klatki schodowe, a także platformy zawieszone nad bezdennymi czeluściami ustępują miejsca gigerowskim wzorom na ścianach. Coś, co wyglądem przypomina ludzkie wnętrzności pełni rolę majestatycznych kolumn, demonicznych bram lub po prostu jest tłem dla płonących odwróconych krzyży, kozich głów, a nawet krucyfiksów wiszących na ścianach i sklepieniach.

Autorzy powrócili do demoniczno-religijnej symboliki, która ku rozpaczy wielu zniknęła

Q3DM4 THE PLACE OF MANY DEATHS

Limit fragów: 20
Przeciwnicy: Orbb, Bitterman, Grunt
Nazwa odnosi się do The Place Of Two Deaths w „Quake'u". Nisko unosząca się biała mgła, duże pulsujące zarodniki oraz pełne szczegółów wzory Obcych na ścianach. Quad Damage oraz Teleporter mają największą wartość strategiczną.
Zalecana liczba graczy: 3-5
Jakość mapy: 9



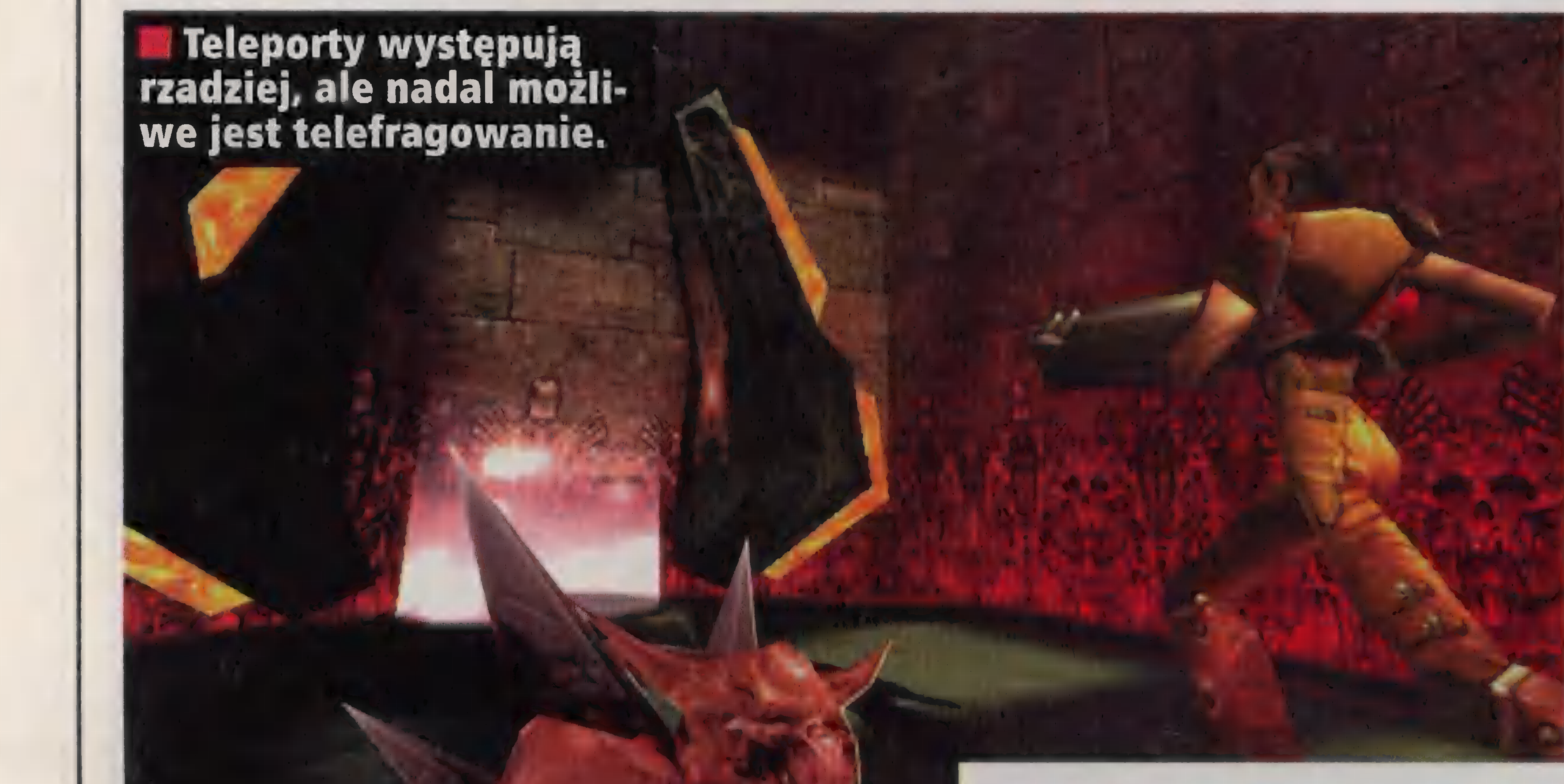
Q3DM5 FORGOTTEN PLACE

Limit fragów: 15
Przeciwnicy: Hossman, Daemia
Pierwsza rozczarowująca mapa. Otwarta, pozbawiona pomysłu i gorsza wizualnie od większości innych. Cienka warstwa żółtych oparów oraz trampolina, mają tu swój debiut. Zbyt mało wykorzystano możliwości scenograficzne. Szkoda.
Zalecana liczba graczy: 2-4
Jakość mapy: 4



Q3DM6 CAMPING GROUNDS

Limit fragów: 20
Przeciwnicy: Hossman, Daemia, Bitterman, Grunt
Wielka, śmiała i doskonała do masowych rozgrywek. Q3DM6 wygląda oszałamiająco i nie przejmuje się tym, że w gotyckiej scenerii pojawiają się nagle elektryczne światła i monolityczne płytki drukowane. Wyższe chodniki zapewniają miejsca do ostrzału z Railguna.
Zalecana liczba graczy: 5-15
Jakość mapy: 9





Teleporty występują rzadziej, ale nadal możliwe jest telefragowanie.

Q3TOURNEV2 PROVING GROUNDS

Limit fragów: 10
Przeciwnicy: Hunter
Mapa ta pojawiła się w drugim Test Demie. The Proving Grounds to wielopoziomowa zabawa, do której kluczem jest kontrola nad Teleporterem/Lightning Gun. Zaskakujące chromowane powierzchnie doskonale wykorzystano w centralnej komnacie, w której można znaleźć żółty pancerz.
Zalecana liczba graczy: 2-4
Jakość mapy: 7



Wszystkie modele poruszają się z tą samą szybkością.







wraz z „Doomem II" i efekty są oszałamiające. Jakby tego było mało, na nowo pojawiły się śmiałe palety wcześniejszych gier Id, na zawsze grzebiąc wspomnienia ponurych szarości i brązów, które były przedmiotem krytyki w „Quake'u". W „Arenie" nadal jest miejsce dla ciemniejszych odcieni, ale częściej natrafimy na levele zaskakujące nas oświetlonymi słońcem oraz jasnoniebieskimi, czerwonymi i zielonymi barwami flag, monitorów i drzwi.

Powraca też krew. Trupy, co prawda znikają po około 15 sekundach, ale przedtem zaprezentują prawdziwy spektakl przedśmiertnych drgawek. Wnętrzności latają w powietrzu, krew tryska strumieniami i widok jelita spadającego na podłogę utwierdza gracza w przekonaniu, że pozbawione polotu sceny śmierci z „Quake'a II" odeszły w niebyt. Jest to zaledwie jeden z przykładów tego, że Id wzięło sobie do serca wszystkie uwagi graczy, których nie brakowało po premierze „Quake'a II".

Najważniejsza jednak jest sama rozgrywka - to „poczucie ruchu" i tempo wydarzeń. Po pierwsze: „Arena" jest pełna dynamizmu. W porównaniu z rakietowym szaleństwem „Quake'a" oraz bardziej dyskretnym railgunowym podejściem prezentowanym w „Quake'u II", walka w „Arenie" jest szybka, gwałtowna oraz doskonale wyważona. Momentami „Arena" sprawia wrażenie gry opierającej się przede wszystkim na walce bezpośredniej, gdzie liczba „campingowych" miejsc została zredu-

CZYM SRZELAĆ, ŻEBY TRAFIĆ

Zgodnie z filozofią „QIII", nie znajdziemy tu żadnych nowinek. W zamian otrzymujemy solidny zestaw uzbrojenia, który wprowadzi deathmatch w nowe millenium. Dobre ich opanowanie to połowa sukcesu.



1. GAUNTLET
Może okazać się najefektywniejszą bronią w walce wręcz w zamkniętych pomieszczeniach. Lekkie dotknięcie zadaje obrażenia. Ubicie nią przeciwnika sprawi, że uzyskasz nagrodę, a ofiara zarabia plakietkę „Upokorzenie".



2. MACHINE-GUN
Znajduje się na wyposażeniu na początku każdej mapy. Jest to szybkostrzelna, choć niezbyt skuteczna broń. Nadaje się do wykańczania rannych przeciwników. Nie powoduje odrzutu. W błyskawicznym tempie pożera amunicję.



3. SHOTGUN
Występuje wyłącznie w dwulufowej wersji, chociaż nie będzie cieszyć się zbytnią popularnością. Duży obszar rażenia, ale niewielka celność. Wolno się przeładowuje. Jeżeli jesteśmy posiadaczami Quada, może okazać się groźna.



4. GRENADE LAUNCHER
Niemal identyczny ze swoim odpowiednikiem z „Quake'a II" pod względem zasięgu i skuteczności. Przydatny przy oczyszczaniu pomieszczeń, osłanianiu odwrotu i zaskakiwaniu przeciwników z góry.

Q3DM7
TEMPLE OF RETRIBUTION

- **Limit fragów:** 20
- **Przeciwnicy:** Daemia, Wrack, Grunt, Slash

Przedsmak „Quake'a III Areny" mogliśmy mieć w postaci dużego Test Dema. Ogromna, wielokomnatowa mapa, której pokonanie zależne jest od kontroli nad dwoma obszarami - w jamie z lawą znajduje się Railgun i Quad Damage, a na moście, Personal Teleporter i Rocket Launcher.

- **Zalecana liczba graczy:** 4-6
- **Jakość mapy:** 8



Q3DM8
BRIMSTONE ABBEY

- **Limit fragów:** 20
- **Przeciwnicy:** Gorre, Bittermn, Slash, Angel

Ta duża średniowieczna mapa koncentruje się wokół komnaty kryjącej na przemian Quad Damage/Invisibility. Ustawiona pod kątem trampolina pozwala dostać się pod dach, podczas gdy głęboki basen z drugiej strony mapy staje się miejscem potyczek o czerwony pancerz.

- **Zalecana liczba graczy:** 4-8
- **Jakość mapy:** 8



Q3DM9
HERO'S KEEP

- **Limit fragów:** 20
- **Przeciwnicy:** Angel, Gorre, Wrack, Slash

Zdominowana przez trampoliny mapa, której akcja rozgrywa się we wnątrz. Czasami sprawia wrażenie platformówki. Unoszące się w powietrzu platformy chronią przed zabójczą czerwoną mgłą. Wybranie właściwych trampolin może doprowadzić do Mega-health.

- **Zalecana liczba graczy:** 4-8
- **Jakość mapy:** 10



W całej grze widać niesamowite efekty kolorowych świateł.

Q3TOURNEY3
HELL'S GATE

- **Limit fragów:** 10
- **Przeciwnicy:** Klesk

Dwie demoniczne katedry połączone trzema długimi kładkami czynią z tej mapy sprawdzian celności. Kluczem do sukcesu jest znalezienie Battle Suit. Jedynym praktycznym narzędziem do zabijania jest tu Railgun, który może znacznie poprawić nasze statystyki.

- **Zalecana liczba graczy:** 2
- **Jakość mapy:** 9



KRWAWE POZIOMY

Poza imponującym intrem autorstwa Digital Anvil, filmy między poziomami koncentrują się na zaprezentowaniu czekających nas dalej przeciwników. Możemy przy tym przyjrzeć im się z bliska. Modele skonstruowane są z większej liczby wielokątów niż w grze, ale powłoki autorstwa Kennetha Scotta zostały pieczołowicie odtworzone. Przerażające.

kowana do minimum, dzięki usunięciu ciemnych zaułków, tak charakterystycznych dla deathmatchowych leveli z dawnych czasów. Pozostawanie w ciągłym ruchu było zawsze ważnym elementem strategii w grach Id Software, a w „Arenie" nabrało jeszcze większego znaczenia.

Dzięki możliwości błyskawicznej zmiany broni i powrotowi do starych tradycji rakietowych skoków „Quake III Arena" staje się bardziej zręcznościowa niż którakolwiek z poprzedniczek. Nie ma czasu na zastanowienie i jeszcze mniej na reakcję. „Arena" to granie na najbardziej instynktownym poziomie. Reprezentuje ona sobą ewolucję gatunku w stronę najczystszej postaci. Zapomnijcie o dwufunkcyjnych broniach z „Unreal Tournament", zróżnicowanych klasach postaci w „Team Fortress" czy też ręcznie sterowanych rakietach z „Half-Life'a". „Quake III Arena" sprowadził koncepcję deathmatchu do absolutnych podstaw - to zestaw najpotrzebniejszych broni, atrakcyjne wizualnie i zróżnicowane levele oraz ogromna kolekcja modeli i skórek. Ci, którzy oczekują czegoś bardziej rozbudowanego, powinni pozostać przy rywalach „Areny", natomiast wszyscy, poważnie podchodzący do idei deathmatchu, po prostu nie mają wyboru. Jak można oczekiwać, skakanie, kucanie, pływanie i bardziej fundamentalne ruchy, jak obracanie się i bieganie, sprawiają doskonałe wrażenie. Pomimo prób ze strony Epica, mających na celu zdetronizowanie engine'u Id, nikt jeszcze nie zdołał skopiować wyczucia, z jakim Carmack i Spółka potrafią oddać atmosferę strzelanki FPP. Oczywiście model fizyczny pozbawiony jest cech realizmu, a mimo to sprawia wrażenie całkowicie naturalnego.

Bez względu na to, czy obracamy się w powietrzu próbując oddać strzał z Railguna, wykonujemy rakietowy skok, aby wskoczyć na wyższą platformę czy też zostajemy odepchnięci siłą odrzutu Lightning Guna, „Quake III Arena" zachowuje się zgodnie z naszymi oczekiwaniami. Nie ma tu miejsca na chowanie się w stylu „Half-Life'a" czy też przypadkowość „Unreal Tournament", kiedy rzucamy



5. ROCKET LAUNCHER

Rakiety poruszają się z szybkością stanowiącą kompromis pomiędzy mgnieniem oka w „Quake'u" i ślamazarnością w „dwójce". Mniejsze pole rażenia, chociaż bezpośrednie trafienie jest niebezpieczne. Umożliwia skoki.



6. LIGHTNING GUN

Znany z „Quake'a" i wizualnie oraz dźwiękowo podrasowany w porównaniu z wersją Test Demo. Szybko pożera amunicję, ale jeżeli uda się trafić przeciwnika kilka razy, większa ilość amunicji nie będzie już potrzebna.



7. RAILGUN

Oprócz możliwości wyboru barwy smugi, Railgun nie różni się praktycznie niczym od wersji znanej z „Quake'a II". Natychmiastowe trafienia, 100 punktów obrażeń. Z funkcją zoom stanowi doskonałe wyposażenie.



8. PLASMA GUN

Jest to zgrabna, lekka, niebieska broń, która w błyskawicznym tempie wystrzeliwuje kulki plazmy. Niewielkie pole rażenia, ale doskonale nadaje się do oczyszczania pomieszczeń i zadawania obrażeń wielu przeciwnikom.



9. BFG 10K

Triumfalny powrót ojca wszystkich broni - tym razem jest mniejszy, zgrabniejszy i przypomina miniaturowy Plasma Gun. Z ogromną szybkością wystrzeliwuje zielonkawe globulki, których trafienie oznacza natychmiastową śmierć.

Q3DM10 NAMELESS PLACE

- **Limit fragów:** 20
- **Przeciwnicy:** Angel, Tank Jr, Wrack

AMapa swoim wyglądem przypomina Warehouse z „Quake'a II" Q3DM10 - jest duża, a jej cechami charakterystycznymi są schody i kładki. Niezwykłe jest to, że znajduje się tam jedyna Regeneration Tube (podnosi żywotność do 200, jeżeli dostatecznie długo się na niej stoi).

- **Zalecana liczba graczy:** 4-8
- **Jakość mapy:** 8



Q3DM11 DEVA STATION

- **Limit fragów:** 20
- **Przeciwnicy:** Lucy, Tank Jr, Patriot, Biker

AWspaniała mapa z wysublimowanym plenerem (łącznie z miejscem biwakowym). Do wzięcia Quad Damage i Haste. Doskonałe połączenie elementów industrialnych i futurystycznych. Centralnym punktem jest wypełnione ściekami pomieszczenie z wyrzutnią rakiet.

- **Zalecana liczba graczy:** 4-6
- **Jakość mapy:** 10

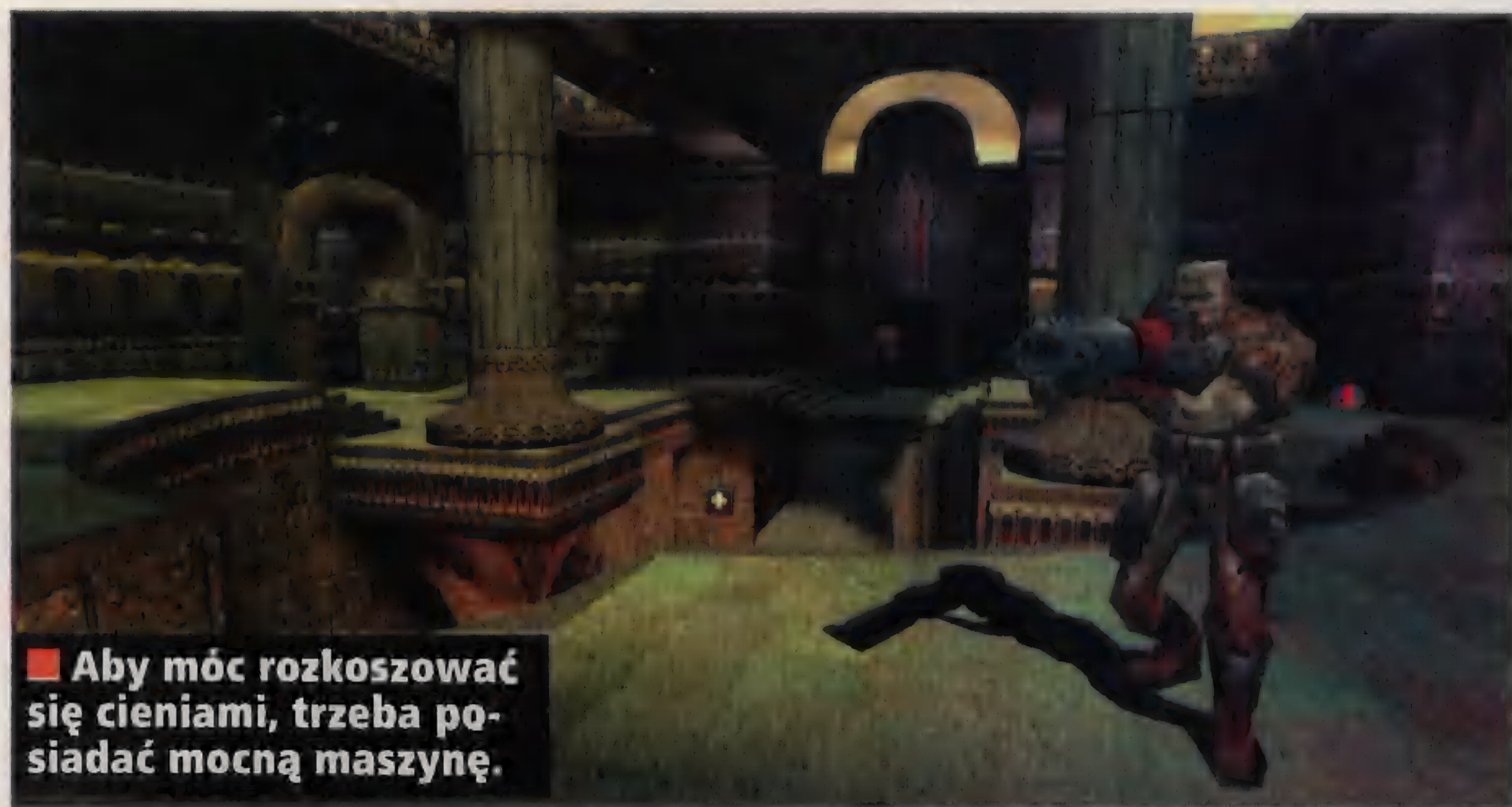


Q3DM12 THE DREDWERKZ

- **Limit fragów:** 20
- **Przeciwnicy:** Gore, Slash, Lucy, Biker, Patriot, Wrack

Pierwsza mapa, na której pojawia się siejący zniszczenie BFG 10K. Większość akcji rozgrywa się tu wokół podziemnego jeziora, które prowadzi do Regeneration i Quad Damage, a także wspomnianej już giwery. Czaderska mgła.

- **Zalecana liczba graczy:** 6-10
- **Jakość mapy:** 8



Aby móc rozkoszować się cieniami, trzeba posiadać mocną maszynę.

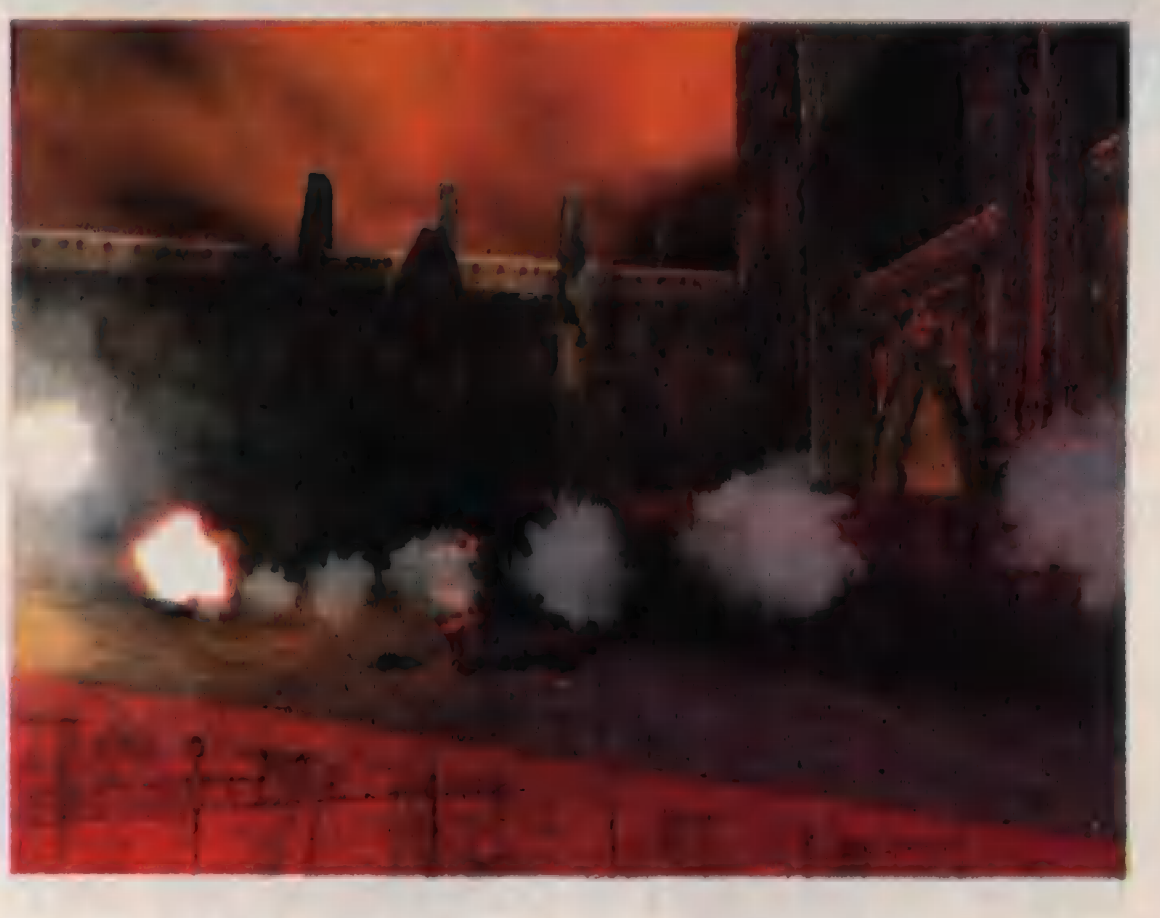
Q3TOURNEY4 VERTICAL VENGEANCE

- **Limit fragów:** 10
- **Przeciwnicy:** Anarki

Na poziomach Hardcore i Nightmare okazuje się, że to niezwykle trudna mapa. Vertical Vengeance jest okrągłą areną, w której akcja rozgrywa się na wielu poziomach. Trampoliny pozwalają przeskakiwać pomiędzy kondygnacjami, ale przede wszystkim należy zdobyć shotguna. Battle Suit również wart jest każdych pieniędzy.

- **Zalecana liczba graczy:** 2-4
- **Jakość mapy:** 8





wiązką granatów lub usiłujemy wykonać skok. W „Quake'u III Arenie" nie ma co liczyć na łut szczęścia, gdyż nic nie zostało pozostawione przypadkowi. Jeżeli komuś nie wychodzi, to tylko dlatego, że przeciwnik jest lepszy. Proste.

„Quake III Arena" podzielony jest na siedem poziomów, z których każdy zawiera trzy standardowe mapy oraz level turniejowy (z wyjątkiem ostatniego poziomu, gdzie następuje jedynie ostateczna potyczka z Xaero). W trybie single-player konieczne jest ukończenie wszystkich czterech map, co umożliwi przejście na następny poziom. Pewnym pocieszeniem może być fakt, że możemy pokonywać mapy w wybranej kolejności i na dowolnym z pięciu dostępnych poziomów trudności (ramka „Dla każdego coś miłego"). Każda mapa ma swój własny limit fragów oraz boty, a każdy poziom oferuje nowy zestaw przeciwników.

Oprócz tego, każda mapa turniejowa ma charakter „jeden na jednego" i w każdej występuje inny boss. Pod tym względem „Quake III Arena" naśladuje „Unreal Tournament", chociaż na tym kończą się podobieństwa... Mapy w „Arenie" są zazwyczaj zwarte i nie ma w nich żadnych niepotrzebnych elementów. Od razu widać, że najważniejszym

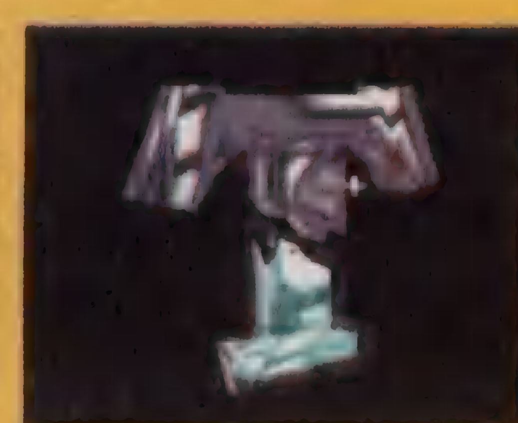
CO DO PLECAKA

Na niektórych mapach sukces zależy od zebrania (i późniejszego pilnowania) ośmiu przedmiotów. W różnych miejscach dokonuje się tego w sposób sekwencyjny, więc nie należy wpadać w panikę, jeżeli w miejscu, w którym spodziewaliśmy się znaleźć Quad Damage, natkniemy się na Invisibility. Niektóre przedmioty działają automatycznie, inne trzeba aktywować.









1. PANCERZ BOJOWY

Żółty efekt, który zmniejsza o połowę obrażenia zadawane przez innych graczy, a w przypadku trafień niebezpośrednich o 100%. Umożliwia również bezkarne chodzenie po lawie i innych szkodliwych substancjach.

2. MEGAHEALTH

Zwiększa liczbę punktów życia, aż do 200. Następnie powoli obniża ją do 100 punktów. Trzeba się spieszyć, aby móc je efektywnie wykorzystać, bo innaczej...

3. QUAD DAMAGE

To już klasyka. Jest bardzo przydatny. Niemal czterokrotnie zwiększa siłę trafień. Jest ogromnie niszczycielski, chociaż wyraźna, błękitna otoczka czyni z gracza łatwy cel do ustrzelenia.

4. HASTE

Zwiększa nieco szybkość postaci. Jest niezwykle przydatny w przypadku szybkiej ucieczki. Pozwala także wykonać ciekawy manewr, a mianowicie obiegać całkowicie zaskoczonych i zdezorientowanych przeciwników.

5. REGENERATION

Migający na czerwono efekt, który stopniowo zwiększa żywotność do 200 punktów. Nadal można odnosić obrażenia, ale Regeneration nadal będzie poprawiało zdrowie, dopóki nie zakończy się działanie efektu.

6. MEDKIT

Medikt można przechowywać i aktywować w dowolnym momencie. Kiedy żywotność niebezpiecznie spadnie, wystarczy użyć klawisza funkcyjnego i Medkit odbuduje żywotność do 100 punktów.

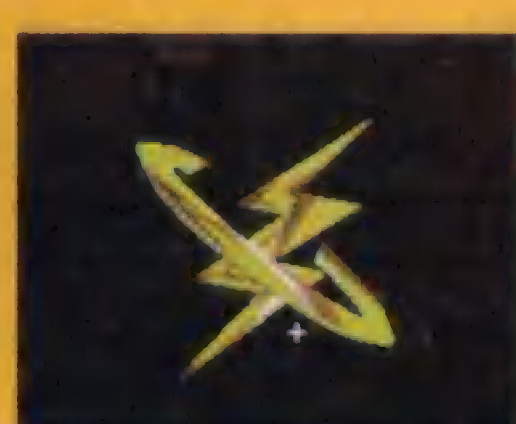
7. PERSONAL TELEPORTER

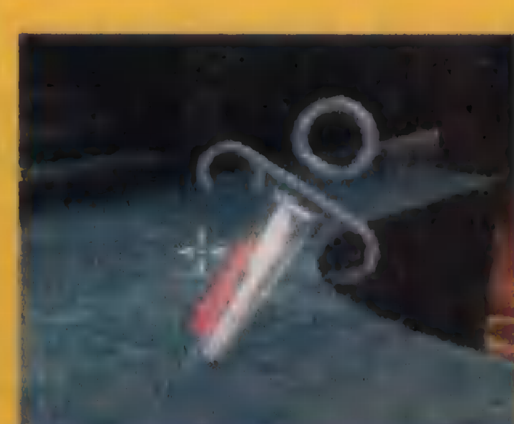
Po uruchomieniu go, przenosi gracza w losowo wybrane miejsce na danej mapie. Jest przydatny w przypadku, gdy odniesiemy poważne rany lub kiedy spadamy w przepaść.

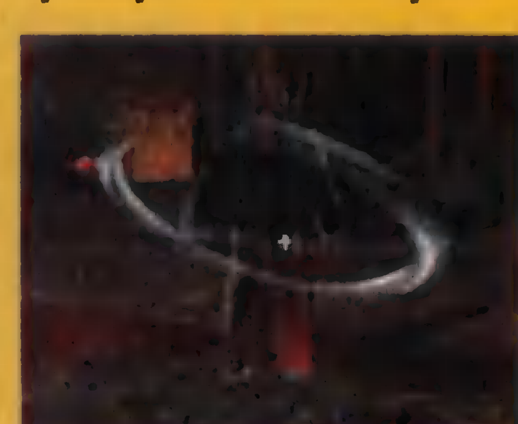
8. INVISIBILITY

Jest naprawdę bardzo przydatny. Czyni bowiem gracza prawie niewidzialnym na pewien czas. Niewidzialnych graczy trudno dostrzec w ogniu walki, ale niestety niewyraźny zarys czyni to możliwym.









Q3DM13 LOST WORLD

■ **Limit fragów:** 20
■ **Przeciwnicy:** Stripe, Visor, Razor
Opanowanie górnych poziomów na tej mapie jest kluczem do odniesienia sukcesu. Wiszący most prowadzi do ukrytego Quad Damage. Z tamtego miejsca można też nieźle namieszać, zajmując jednocześnie w miarę bezpieczną pozycję. Mapa nadaje się do dużych bitew.
■ **Zalecana liczba graczy:** 4-8
■ **Jakość mapy:** 10



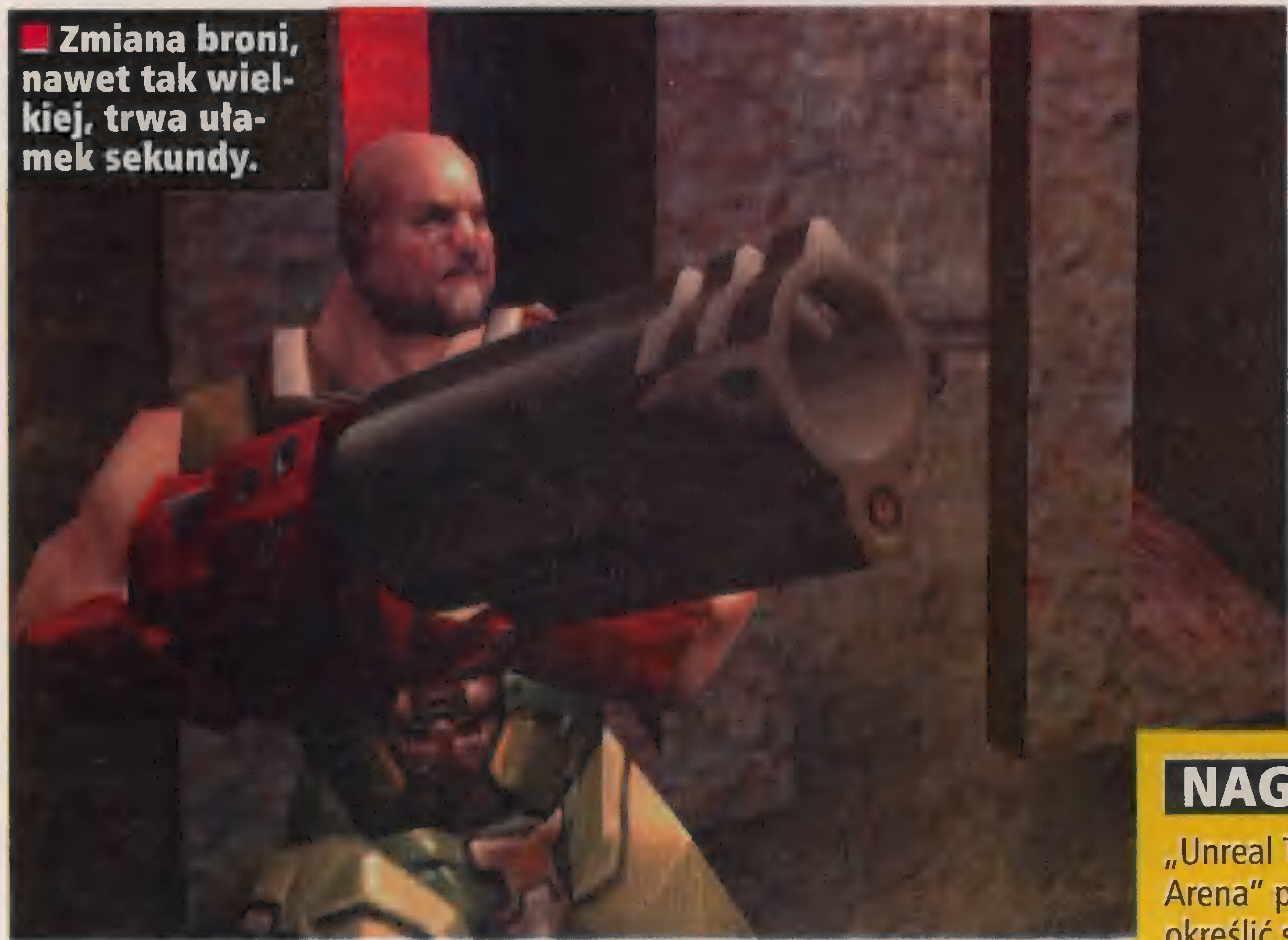
Q3DM14 GRIM DUNGEONS

■ **Przeciwnicy:** Visor, Razor, Keel, Stripe
Najważniejsza w Grim Dungeons jest unosząca się w powietrzu platforma, która przenosi gracza nad czerwoną mgłą i pozwala dotrzeć do BFG 10K. Grim Dungeons to precyzyjnie, chociaż bez wyobraźni zaprojektowana mapa. Nieco prowokacyjne może wydać się umieszczenie w niej posągu Chrystusa.
■ **Zalecana liczba graczy:** 4-6
■ **Jakość mapy:** 6



Q3DM15 ADEMON KEEP

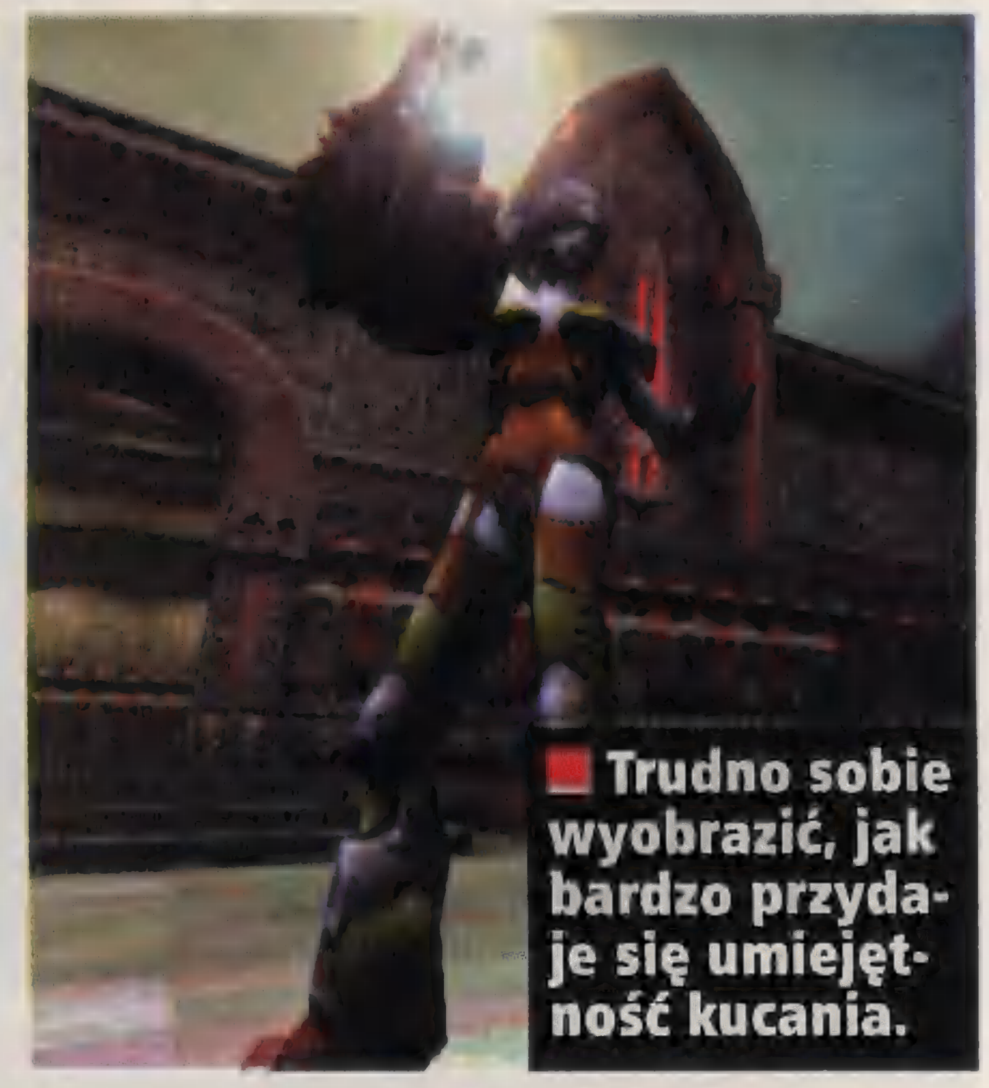
■ **Limit fragów:** 15
■ **Przeciwnicy:** Razor, Keel, Stripe
Mapa, w której znakomicie wykorzystano trampoliny. Demon Keep utrzymana jest w stylu średniowiecznym, a atmosfery dodają odwrócone krucyfiksy strzegące Quad Damage. Odrobinę przypomina Q2DM6 z „Quake'a II" i może okazać się jednym z ulubionych planów graczy.
■ **Zalecana liczba graczy:** 4-6
■ **Jakość mapy:** 10



■ **Zmiana broni, nawet tak wielkiej, trwa ułamek sekundy.**

Q3TOURNEY5 FATAL INSTINCT

■ **Limit fragów:** 20
■ **Przeciwnicy:** Uriel
ANajtrudniejsza chyba próba dla odbiorców preferujących pojedynki „jeden na jeden". Fatal Instinct to zwarty, niewielki obszar, w którego centralnym punkcie znajduje się wyrzutnia rakiet oraz Quad Damage na górnej kładce. I to wszystko. Nie licząc oczywiście gęstej żółtej mgły, która ogranicza pole widzenia.
■ **Zalecana liczba graczy:** 2
■ **Jakość mapy:** 9



■ **Trudno sobie wyobrazić, jak bardzo przydaje się umiejętność kucania.**

aspektem branym pod uwagę przy tworzeniu gry była szybkość. Połączenie nieprawdopodobnego talentu programistycznego Carmacka z dogłębną wiedzą projektantów map na temat zasad ich tworzenia dały rezultat w levelach. Ich uroda zapiera dech w piersiach, a jednocześnie nie nastręcza problemów nawigacyjnych. Jeżeli chodzi o nowinki, to poczesne miejsce zajmują trampoliny i rampy przyspieszające, których nigdzie nie brakuje. Pomimo głośnej krytyki (również z naszej strony) po ukazaniu się pierwszej mapy testowej, teraz okazuje się, że jednak autorzy mieli rację.

Drabiny - te przysparzające wielu problemów urządzenia niekorzystnie wpływające na płynność gry, ustąpiły miejsca systemowi trampolin i ramp. Umożliwiają one dotarcie w każde miejsce celem zebrania przedmiotów, przedostanie się do odpowiedniej pozycji campingowej czy też wystawianie się na cel doświadczonych snajperów.

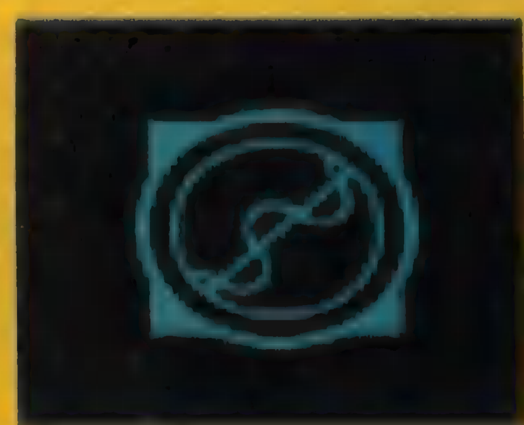
Niemal każdy element, który negatywnie wpływał na szybkość rozgrywki w poprzednich grach, tu został usunięty. Zniknęły na przykład olbrzymie zatopione tereny z „Quake'a" czy też kanały ściekowe z „Quake'a II". Pozostała w trzech czy czterech mapach woda jest krystalicznie przejrzysta i nie przeszkadza w pływaniu. Nigdy więcej posiadanie lepszej karty graficznej nie zapewni graczowi przewagi. Nie trzeba też będzie tracić czasu i amunicji na strzelanie do mętnego jeziora. Nie ulega wątpliwości, że „Quake III Arena" to najszybsza gra multi-player, jaka kiedykolwiek zagościła na ekranach PC. Naszym zdaniem to jej podstawowa zaleta. Jedyną wadą takiego tempa jest to, że ogromny wysiłek włożony w uczynienie gry tak bardzo atrakcyjną, pozostaje czasami niezauważony. Na szczególne wyróżnienie zasługują modele postaci. Eklektyczna kolekcja standardowych, historycznych, nowatorskich i zupełnie dziwacznych powłok pozwala wybierać pomiędzy 88. (tak, 88.) różnymi skórkami. To prawda, że dwa z pośród trzech składających się na jeden zestaw modeli, to czerwony lub błękitny (patrz „Przepraszam, czy tu biją..."), ale różnice są na tyle duże, że pozwalają zaklasyfikować je jako nowe modele. Co prawda w ostatniej chwili zarzucono prace nad systemem animacji szkieletowej, ale i tak sposób poruszania się postaci wyprzedza o całe lata wszystko, co dotychczas oglądaliśmy w

NAGRODĘ DOSTAJE...

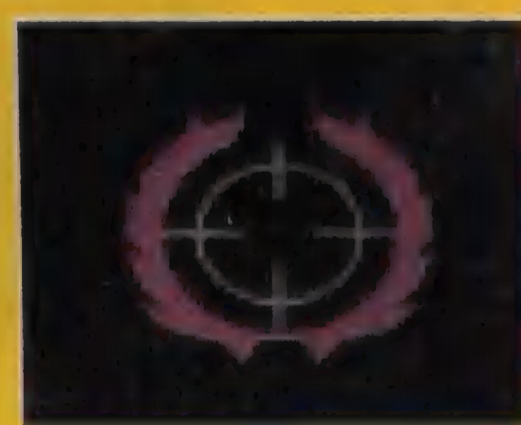
„Unreal Tournament" miał swój Pokój Wirtualnych Nagród, ale „Quake III Arena" posuwa się jeszcze dalej, wprowadzając nagrody, które pomogą określić swoją biegłość. W zasadzie są to medale zdobywane w walce, których liczba i typ zapisywana jest po każdej bitwie. Służyć będą wtedy jako wieczne memento trudów i znojów.



PERFECT
Nadawana jest, kiedy gracz ukończy mapy deathmatchowe i ani razu nie zginie. Łatwo je zbierać na niskich poziomach trudności, ale na poziomie Hardcore i wyższych, będzie z tym ciężko... Cóż życie nie jest łatwe.



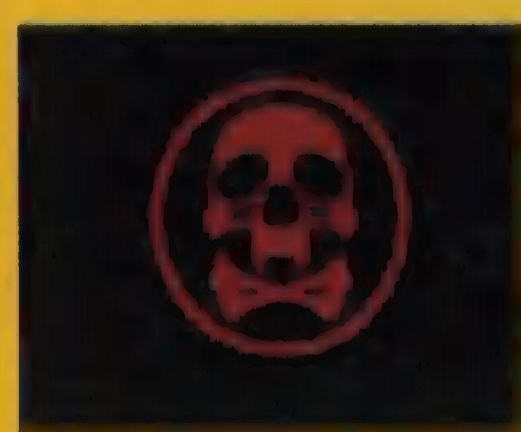
IMPRESIVE
Niewątpliwie faktem jest, że Railgun, to najtrudniejsza w użyciu broń. Nie umknęło to uwadze autorów w przypadku gry Quake III Arena. Dwa celne trafienia pod rząd i upragniona nagroda jest Twoja. Mniam.



ACCURACY
Każdy potrafi trzymać palec na spuście i modlić się o celne trafienie, ale prawdziwi profesjonaliści zechcą zdobyć tę odznakę - wystarczy uzyskać skuteczność 50% na każdej mapie. Niezbyt łatwe zadanie, ale do zrealizowania.



EXCELLENT
Możliwa do zdobycia na szybkich serwerach. Przyznawana jest po ustrzeleniu dwóch przeciwników (ludzi lub botów) w ciągu dwóch sekund. Trudną ją zdobyć, ale jest to możliwe. Mnie się udało, ale było w to przypadek.



FRAGS
Dostajemy ją za każde dwadzieścia fragów. W czasie rozgrywki turniejowej można ich oczywiście sporo nałapać. Wymaga to jednak od gracza dużego samozaparcia i spędzenia długich godzin w sieci.



GAUNTLET
Używanie najsłabszej broni „Areny", nie jest proste. Dlatego też frag zdobyty przy pomocy Gauntleta jest nagradzany. Co więcej, Twoja ofiara usłyszy sygnał „Upokorzenie!", co nie wpłynie na poprawę jej nastroju.

Q3DM16
BOUNCY MAP

Limit fragów: 20
Przeciwnicy: Cadavre, Bones, Doom
Pierwsza mapa, w której akcja rozgrywa się na otwartej przestrzeni. Pełno w niej bezbarwnych, szarych tekstur i dlatego nie prezentuje się najlepiej pod względem wizualnym. Mimo to jest pomysłowa. Największą zdobyczą jest Railgun na wysoko położonym łuku.
Zalecana liczba graczy: 4-8
Jakość mapy: 8



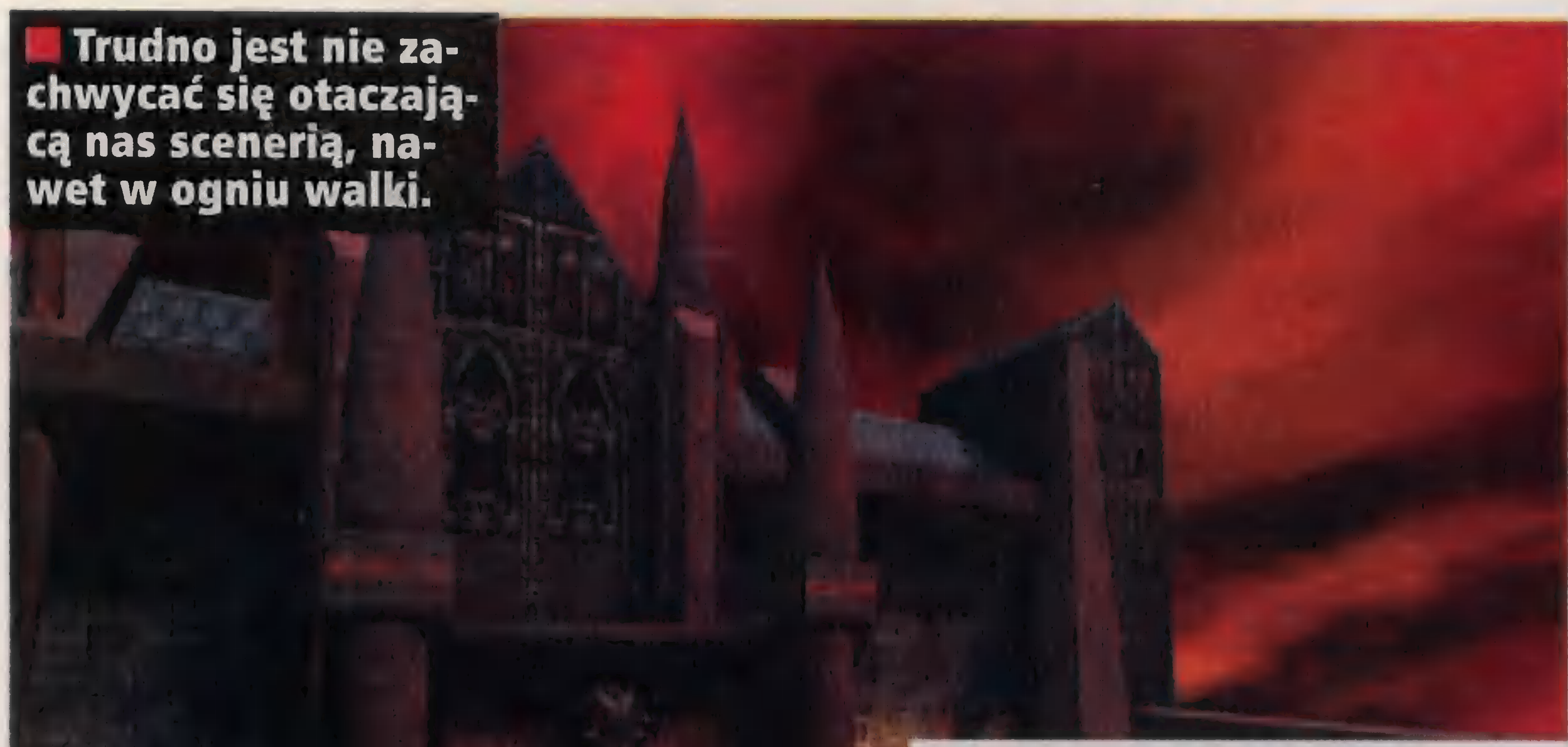
Q3DM17
LONGEST YARD

Limit fragów: 20
Przeciwnicy: Major Sorlag, Cadavre
Druga mapa z pierwszego Test Demo - to dużo otwartej przestrzeni, gdzie prym wiodą Railgun i wyrzutnia rakiet. Trampoliny ułatwiają rozprawianie się z przeciwnikami, a zawieszona w powietrzu platforma z Quad Damage doskonale nadaje się do prowadzenia ostrzału z Railguna.
Zalecana liczba graczy: 4-8
Jakość mapy: 8



Q3DM18
SPACE CHAMBER

Limit fragów: 20
Przeciwnicy: Major Sorlag, Cadavre, Bones, Keel
Mapa prezentuje zawieszony w powietrzu mroczny zamek, gdzie najdrobniejszy błąd może skończyć się upadkiem w otchłań. Najcenniejszą zdobyczą jest Personal Teleporter - wystarczy uruchomić go, kiedy spadamy w przepaść, co pozwoli cało wyjść z opresji.
Zalecana liczba graczy: 4-10
Jakość mapy: 9



Trudno jest nie zachwycać się otaczającą nas scenerią, nawet w ogniu walki.

Q3DM19
APOCALYPSE VOID

Limit fragów: 20
Przeciwnicy: Sorlag, Doom, Cadavre
Apocalypse Void ma podobną konstrukcję jak The Longest Yard. Różni się obecnością platform napędzanych silnikami rakietowymi. Znalezienie się na niezbyt szybkiej płaszczyźnie może okazać się śmiertelną pułapką, jeżeli w pobliżu czai się ktoś z Railgunem.
Zalecana liczba graczy: 2-6
Jakość mapy: 9







W Bramie Piekieł jedyną skuteczną bronią jest Railgun.

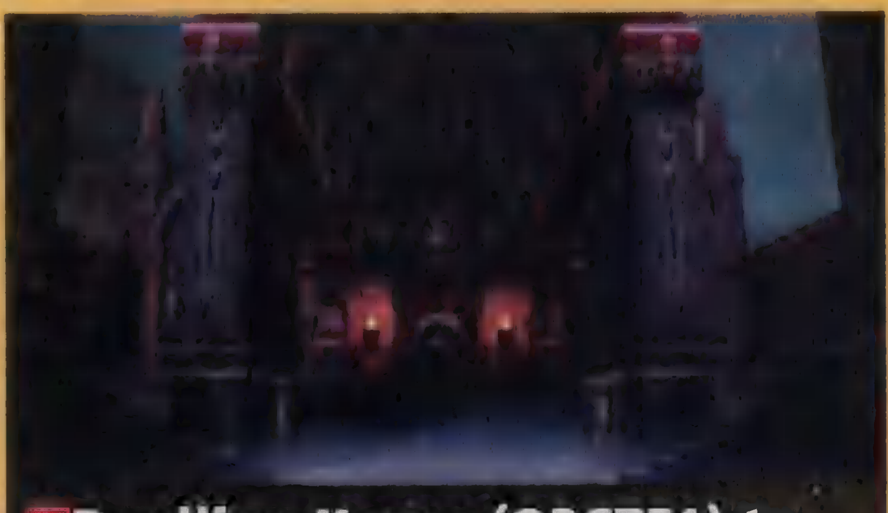


strzelankach 3D. Przy takim wyborze, ciężko będzie znaleźć murowanych faworytów, chociaż Orbb (charakteryzujący się migającą anteną i ruchliwymi palcami), Tank Jr ze swoimi rozmiarami i ciekawą genealogią, z pewnością będą cieszyli się sporą popularnością. Modele nie tylko posiadają charakterystyczny wygląd, ale nawet poruszają się we właściwy sobie sposób. Futurystyczny Anarki śmiga na magnetycznej desce, przygarbiony Klesk zakrada się znienacka, a co bardziej atletyczni bohaterowie wykonują salta podczas skoków.

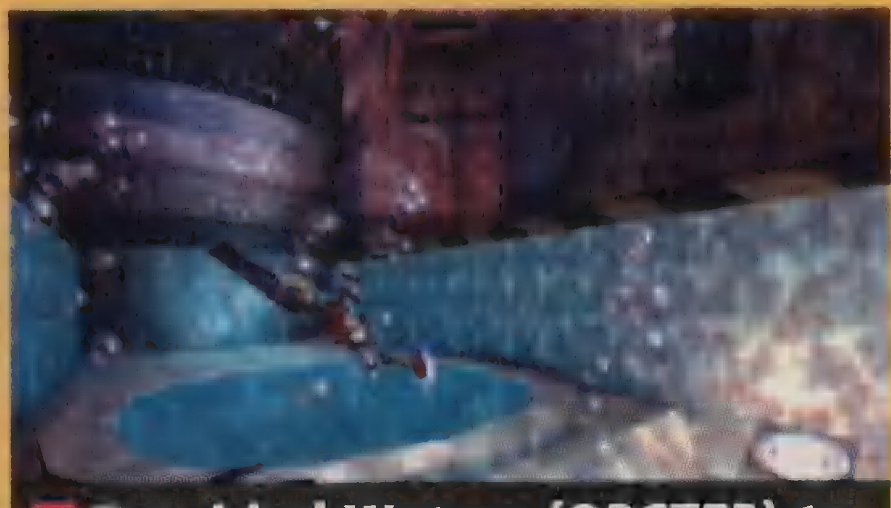
To zróżnicowanie w sposobie poruszania się w żaden sposób nie wpływa na szybkość (autorzy na samym początku zrezygnowali z wprowadzania różnych klas postaci). A ponadto niewidoczne obwiednie wyznaczające pole trafień, w każdym przypadku mają te same rozmiary. Nic więc nie zyskamy wybierając szczuplejszą postać. Chodzi tu tylko o wywołanie iluzji, że niewielki Orbb szybciej uniknie zranienia niż sprawiający wrażenie ociężałego Tank Jr - kolejne świadectwo wysiłku włożonego w modelowanie i projektowanie postaci.

Podobnie, modele i powłoki botów nie mają żadnego wpływu na ich sprawność. Inną natomiast kwestią jest sztuczna inteligencja. Autorzy najwyraźniej poświęcili dużo czasu na na-

PRZEPRASZAM, CZY TU BIJĄ?



Duelling Keeps (Q3CTF1) to niewielka, ale idealna mapa dla trzyosobowych zespołów.



Troubled Waters (Q3CTF2) to jedna z największych i najpiękniejszych map w całej grze.

Jeszcze Wam mało? No dobra. Chociaż „Arena" nie oferuje opcji Domination ani Insta, jak „Unreal Tournament", to znajdziemy tu mapy Capture The Flag, na których możemy grać z kumplami lub botami. Do dyspozycji mamy zarówno maleńkie mapy składające się z dwóch pomieszczeń, jak i ogromne labirynty prezentujące wiele alternatywnych tras, przejścia pod wodą i doskonałe pozycje snajperskie. Najbardziej imponujące są jednak boty. Komputerowi kumple rozumieją wiele poleceń wprowadzanych z klawiatury - od typowego „Przechwyć flagę przeciwnika!", po „Campuj przy Railgunie". Rozkazy możemy wydawać indywidualnym botom lub całej drużynie, każąc jej zająć pozycje obronne lub przejść do ofensywy.



The Stronghold (Q3CTF3) charakteryzuje się niepowtarzalnymi czerwieniami i błękitami.



Assassin's Roost (Q3CTF4) to ogromna mapa, w której hi-tech łączy się z jaskiniami.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Quake III Arena", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **P233, 64 MB RAM, Voodoo 2 (8MB)**

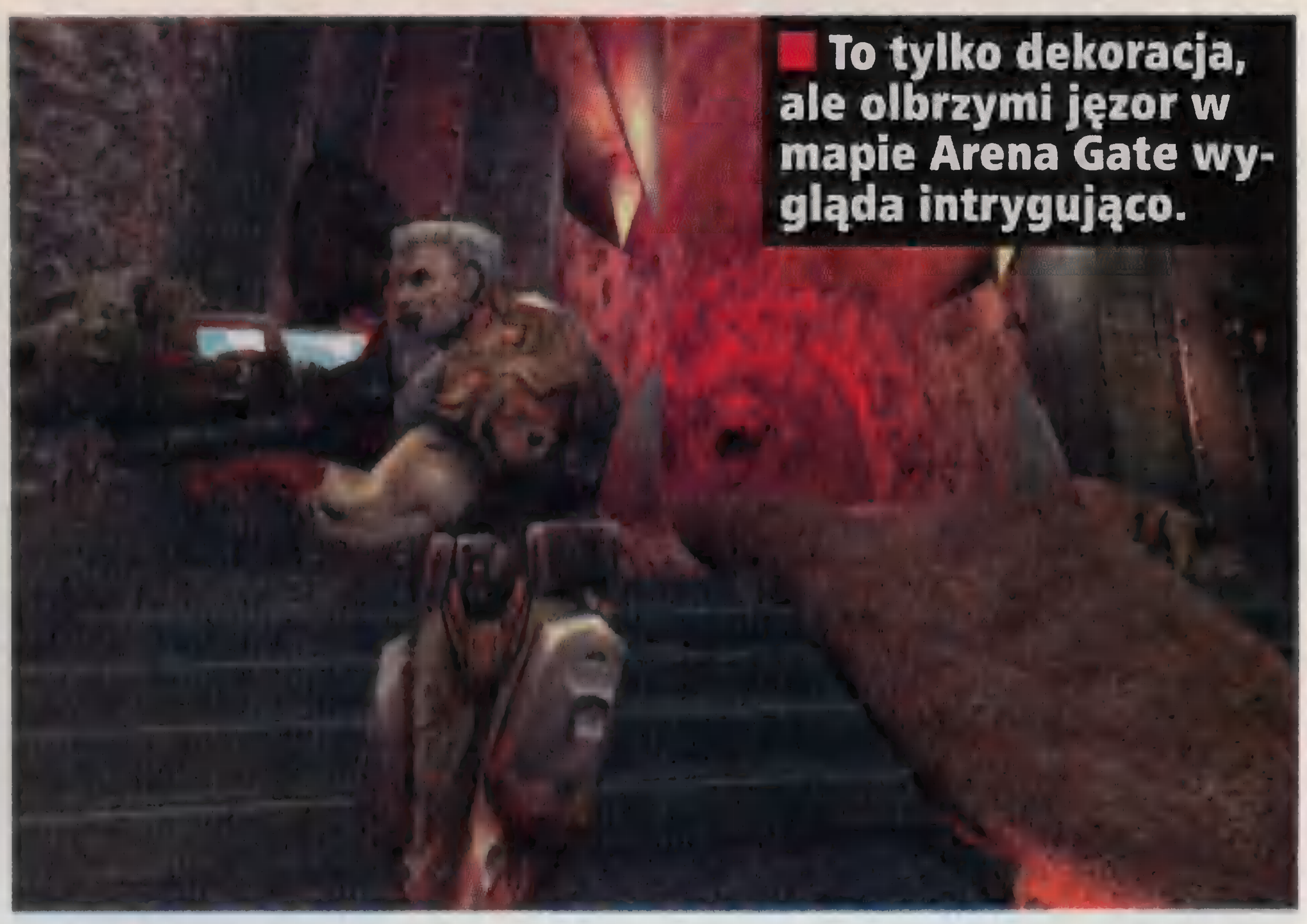


Werdykt: Przy najniższej jakości tekstur, gra była dosyć płynna. Jednak wyglądało to okropnie.

Komputer Testowy: **PII 300, 128 MB RAM, Voodoo 3 3000 (16MB)**



Werdykt: „Quake III Arena" w oprawie graficznej, na jaką zasługuje. Przy włączonych wszystkich opcjach wygląda bosko.



To tylko dekoracja, ale olbrzymi jęzor w mapie Arena Gate wygląda intrygująco.

danie im różnych „osobowości", co oznacza, że zamiast rzucać się bezmyślnie do ataku lub opierać się na jednej, jedynej broni z bogatego arsenału, boty zdolne są do bardziej złożonych zachowań. Działania defensywne (na przykład uciekanie w przypadku odniesienia obrażeń) widoczne są na każdym kroku, podobnie jak preferowanie konkretnego uzbrojenia. Szczególnie dotyczy to botów na mapach turniejowych. Boty opanowały również trudną sztukę rakietowych skoków, potrafią zająć pozycje

„«Quake III Arena» po prostu rządzi"

camperów, a także korzystają z lunet snajperskich. Poza tym w czasie walki na bliskie odległości, skaczą bez opamiętania.

Chyba najlepszą demonstracją mechanizmów SI jest tryb CTF lub inny rodzaj zabawy zespołowej, gdzie boty mogą być wcielane do oddziału i reagują na wpisywane polecenia. Tryb Team Deathmatch (w menu Skirmish) umożliwia rozgrywanie grupowych deathmatchów bez konieczności ganiania za flagą. Oczywiście możemy określić liczbę botów (od 1 do 12), z którymi będziemy potykać się w trybie Free For All. Tryb turniejowy pozwala toczyć walki na mapach turniejowych, chociaż moim skromnym zdaniem jest to już lekki przerost formy. Najprawdopodobniej największą popularność zdobędą tryby deathmatchowe i CTF.

Wystarczy popatrzeć na liczbę serwerów, na których uruchamiana jest mapa Test Demo v1.09, aby być świadkiem wpływu, jaki „Quake III Arena" już zdążył wywrzeć na internetowe rozgrywki - co tylko przysporzy popularności grze, kiedy tylko trafi na półki sklepowe. A czy warto kupować „Arenę", jeżeli chcemy pograć solo? Na szczęście odpowiedź jest twierdząca. Oczywiście nie ulega wątpliwości, że największych emocji dostarczy gra w sieci lub w Internecie, ale będzie też powodem radości (szczególnie w trybie CTF) wszystkich bezmodemowców. Gra wszech czasów? Trudno na razie stwierdzić i odpowiedź zależy zapewne od indywidualnych upodobań. Trzeba zdawać sobie jednak sprawę z jednego - jeżeli chodzi o wieloosobowy deathmatch „Quake III Arena" nie ma sobie równych. Po prostu rządzi. **MATTHEW PIERCE**

CZAS POLATAĆ

Podobnie jak w przypadku tajemniczego zniknięcia haka, autorzy postanowili usunąć przedmiot umożliwiający latanie na krótkie dystanse. Aby jednak trochę sobie pofruwać, należy wpisać „devmap q3tourney2", a następnie „give flight" w konsoli najnowszego Test Dema. Opcja ta została usunięta z ostatecznej wersji, z uwagi na kłopoty ze zrównoważeniem gry.

Q3TOURNEY6
THE VERY END OF YOU

- **Limit fragów:** 20
- **Przeciwnicy:** Xaero

Mapa, którą Tim Willits podobno zaprojektował w godzinę. Jest to końcowa mapa, w jakiej natkniemy się na parę unoszących się platform z ruchomymi chodnikami, umożliwiającymi przechodzenie z jednej na drugą. Trampoliny udostępniają przedostanie się do wyższej platformy kryjącej BFG 10K.

- **Zalecana liczba graczy:** 2
- **Jakość mapy:** 8



Za: Doskonała grafika, szybkość, niezwykle wciąga.

Przeciw: Brak

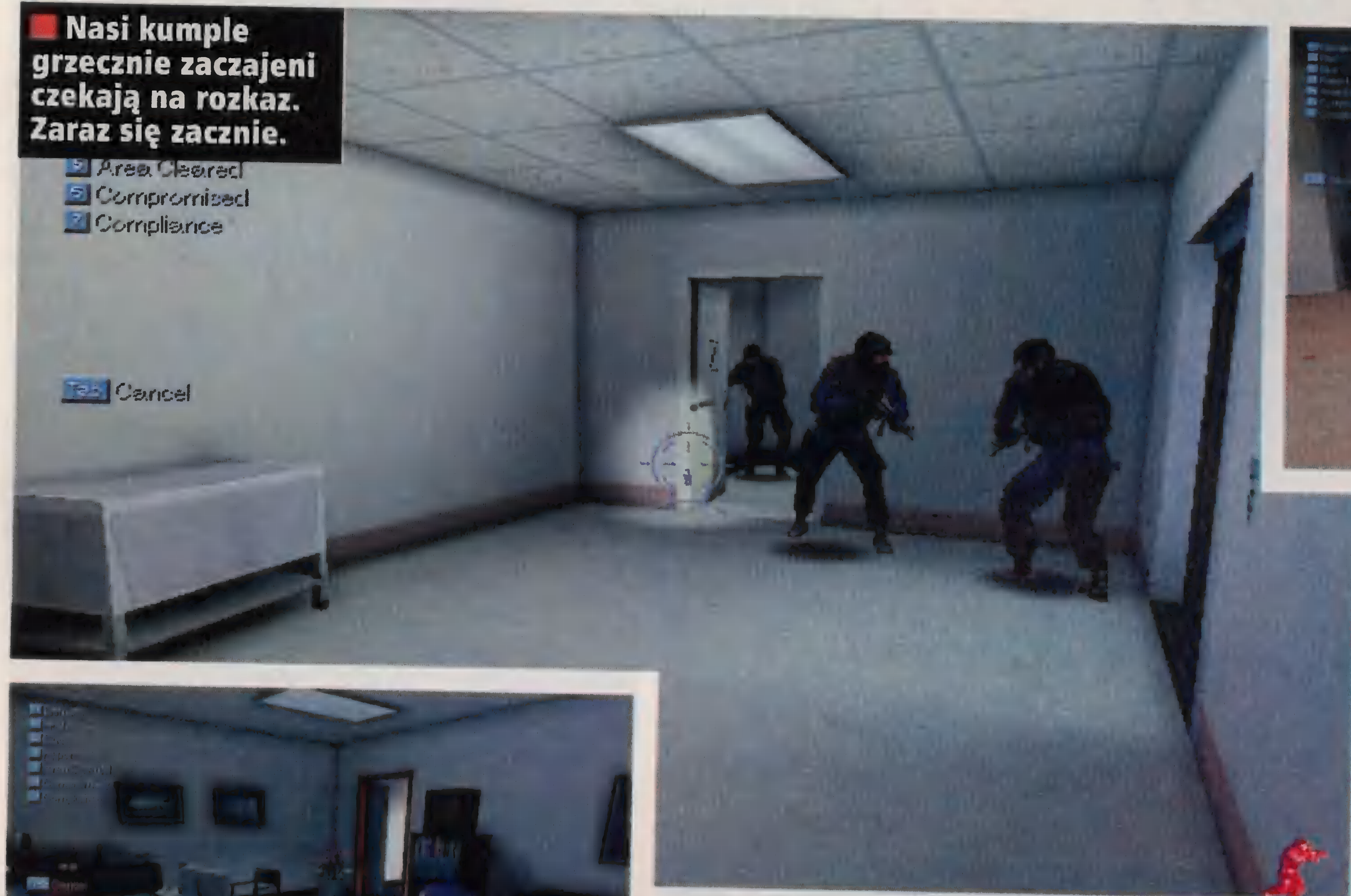
Majstersztyk zarówno pod względem kodu, jak i zaprojektowania. Najlepsza gra multi-player, jaka kiedykolwiek powstała.

WERDYKT 95%

ALTERNATYWNE: Quake II **91%** | Unreal Torunament **92%**

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Spokojnie podszedł do drzwi, panie władzo. A potem? Nooo... stwierdził, że jestem zagrożeniem dla społeczności i zaczął strzelać. A ja właśnie wracałem z przedszkola.



■ Nasi kumple grzecznie zaczajeni czekają na rozkaz. Zaraz się zacznie.







- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Sierra**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.sierraonline.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

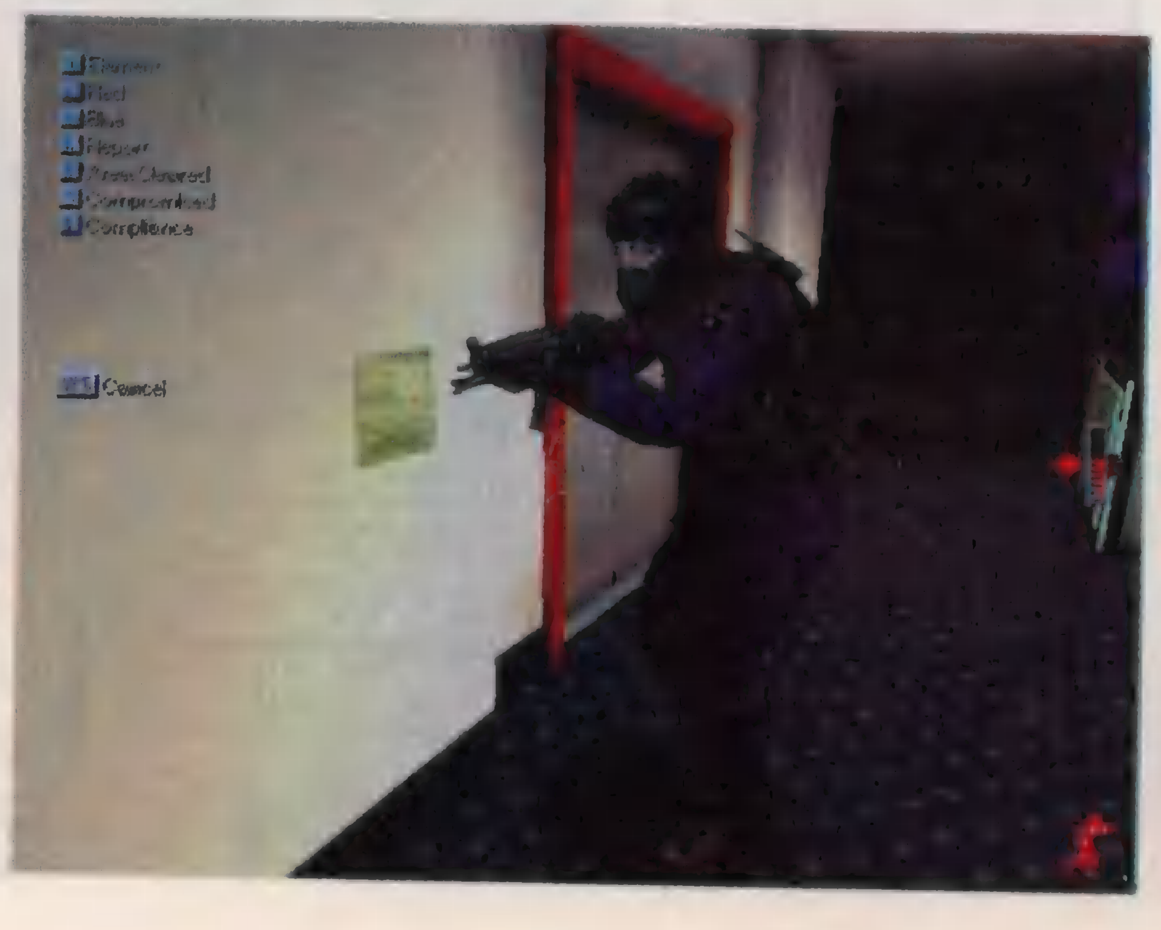
Później dopiero zobaczył lizaka w ręce i ten worek z butami. No, a potem pan Cheng, z pralni na rogu, leżał na podłodze i krzyczał coś o konstytucji, ten kibic Laykersów od razu połknął całego hot-doga, poparzył sobie japę i zaczął się drzeć. A pan Brown dostał „nosorożcem" w klatę i tak fajosko wystrzeliły mu płuca. To były płuca, prawda, panie władzo? A kto to był ten w masce z giwerą? Taaak... to był SWAT, smyku. Po prostu kolejny poranek w Los Angeles i kolejny zdesperowany policjant na służbie.

Jeśli nie lubisz krwi, facetów obłożonych trójnitrotoluenem z owiniętą flagą wokół bioder, adrenaliny tryskającej uszami i podobnie działającego na mózg przeciwnika pocisku dum-dum - to nie masz czego tu szukać. „Chessmaster" jest gdzieś dalej...

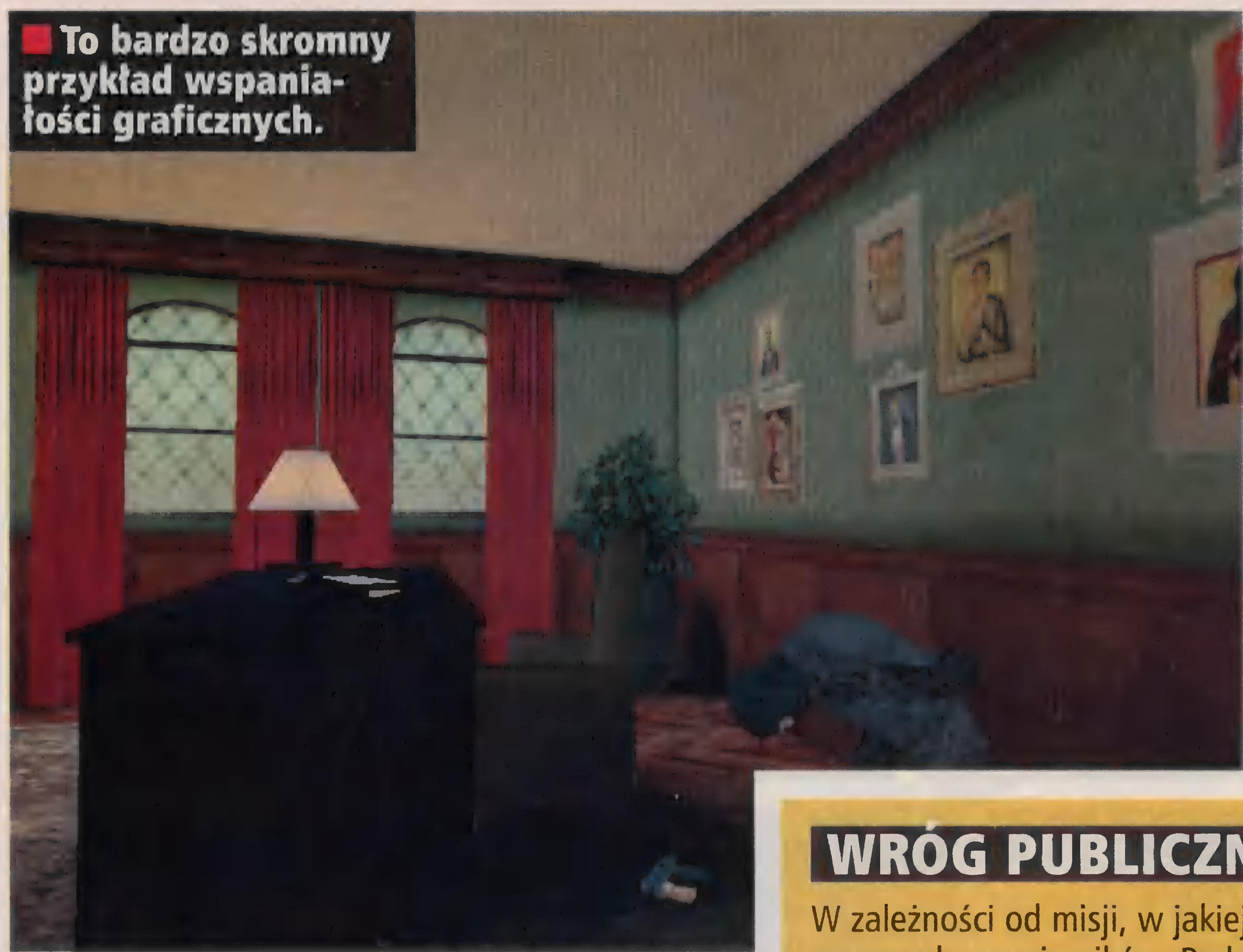
Do tej pory nie mieliśmy okazji dokonać kilku trepanacji w tzw. „dobrej i słusznej" sprawie. Niby po raz kolejny dokonujemy eksterminacji następnego levelu „Unreala" czy „Sina", ale wciąż brakuje nam odrobiny realizmu i poparcia lokalnej społeczności. Głowa do góry, Sierra właśnie podniosła się z kolan, otrzepała nogawki i wystrzeliła w stronę graczy przepotężny pocisk o nazwie „SWAT3". Bycie dobrym z odrobiną perwersyjnej krwiożerczości? To kochamy!

Trzecia odsłona bardzo leciwego już cyklu jest wspaniałą rewolucją dla całego gatunku. Po pierwsze, do tej pory mogliśmy dowodzić podległymi nam siłami w nieco ograniczonym stopniu. Nowy engine (to w końcu rasowe 3D!) daje nieporównywalnie większe możliwości. Ujrzenie akcji oczami głównego bohatera - dowódcy grupy szturmowej, to wspaniałe przeżycie. Zapomnijcie o turach i tym podobnych zaszłościach, tak charakterystycznych dla epoki, w której powstawały gry „swatopodobne". Teraz czas na coś, co bardziej przypomina „Hidden&Dangerous" niż „101 Airborne". Czas na prawdziwą akcję!

Po wybraniu trybu kampanijnego możemy zapoznać się z bardzo przekonywująco wyko-






To bardzo skromny przykład wspaniałości graficznych.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Dlaczego „SWAT 3" jest tak wspaniały na:

- Komputer Testowy: **P233 MMX, 64 MB RAM, Win 95, Voodoo 1**

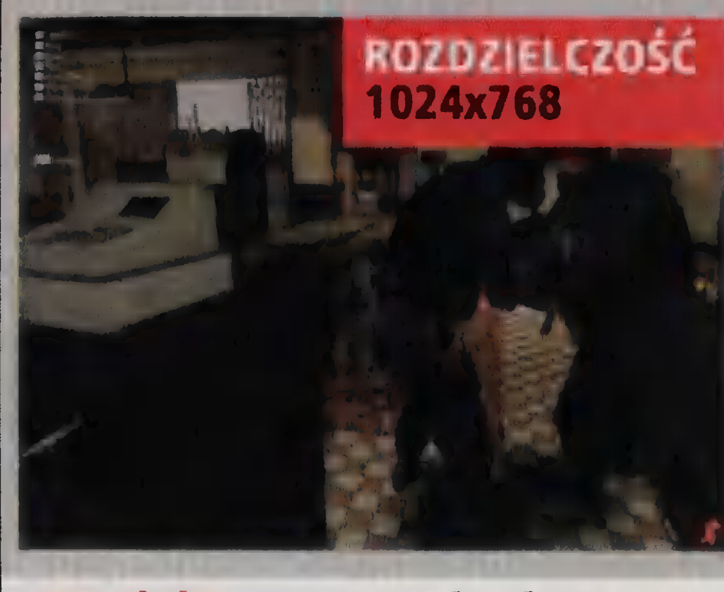
ROZDZIELCZOŚĆ 640x480



Werdykt: Odpuść sobie, musisz widzieć coś więcej poza sekundowymi skokami ekranu.

- Komputer Testowy: **Celeron 400, 98 MB Ram, win 95, Voodoo3**

ROZDZIELCZOŚĆ 1024x768



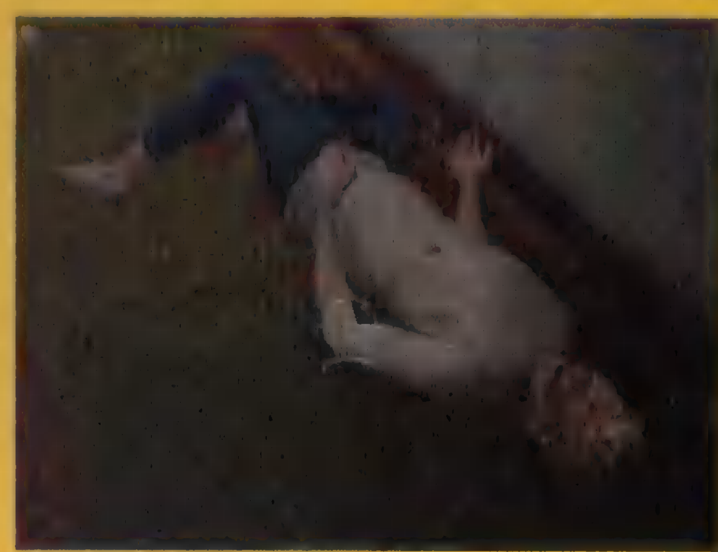
Werdykt: Wspaniale, fantastycznie, fenomenalnie, krwiście i klimatycznie!



WRÓG PUBLICZNY

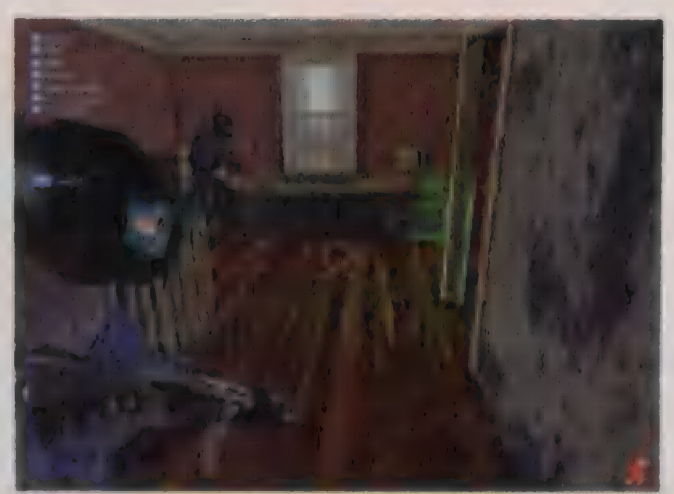
W zależności od misji, w jakiej się znajdziemy spotkamy na swej drodze sporą liczbę bardzo zróżnicowanych przeciwników. Podstawowym celem są goście odziani w kominiarki, dość dobrze opancerzeni i wyposażeni w lekką broń maszynową. Następni na liście to porywacze i terroryści.













nanym tutorialem, lub od razu przystąpić do akcji. Ta pierwsza jest wspaniałą rozgrzewką, która od razu powala nas na kolana. Wyłuskanie z domowych pieleszy pewnego zbzikowanego faceta, który postanowił postrzelać trochę z okna swego pokoju, przypomina wszystkie filmy akcji, jakie przyszło nam oglądać w TV. Dalej jest jeszcze „zabawniej", mamy rok 2005, więc procent „odchyłów" barykadujących się w napadniętych domach jest zaiste wielki. Odbicie więzionej rodziny, kilku prawosławnych biskupów zamienionych w żywe tarcze, porwany ambasador Turcji... Dość powiedzieć, że kończymy w naprawdę wielkim stylu. Jeśli nasza ostatnia akcja się nie powiedzie, na terenie miasta będzie miał miejsce wybuch termojądrowy! Więc do roboty!

Przed misją trzeba nieco przetrząsnąć pielesze miejscowego punktu zbrojeniowego. W tym względzie „SWAT3" nie prezentuje się może zbyt okazale, ale to tylko złudzenia. Co prawda podstawowe typy karabinków szturmowych zamykają się dość małą liczbą 5-6 typów i nie możemy zbytnio zmodyfikować rodzaju pistoletu, jaki nosimy w zapasie, ale za to... Jesteśmy w stanie wpłynąć na typ amunicji (polecam penetrującą) i dodatkowe wyposażenie. Wśród najciekawszych gadżetów znajdziemy zestaw do rozbrajania ładunków wybuchowych, podręczną kamerę umożliwiającą obserwowanie terenu zza rogu i granaty hukowe. Każda z tych „zabawek" w akcji sprawdza się doskonale. Oczywiście pomyślano także o podręcznym systemie komunikowania się z naszymi podwładnymi. Każdy z nich ma wbudowany w hełm walkie-talkie i natychmiast wykonuje nasze rozkazy. Chronią nas kamizelki kuloodporne, ale na ich skuteczności zbytnio bym nie polegał. Dwa strzały i

PODATNICY

Oto i oni. W codziennym trudzie wyrabiający tzw. produkt krajowy brutto. Zbyt często padający ofiarą wypaczonych umysłów pań z poczty czy sklepu mięsnego. Czasami do ich domu zaglądają nieproszeni goście i... ktoś dzwoni po nas. Gdy ich spotkasz, musisz ich szybko skuć (sic!) i wezwać grupę ewakuacyjną przez radio. Tylko w ten sposób zapewnisz im bezpieczeństwo!

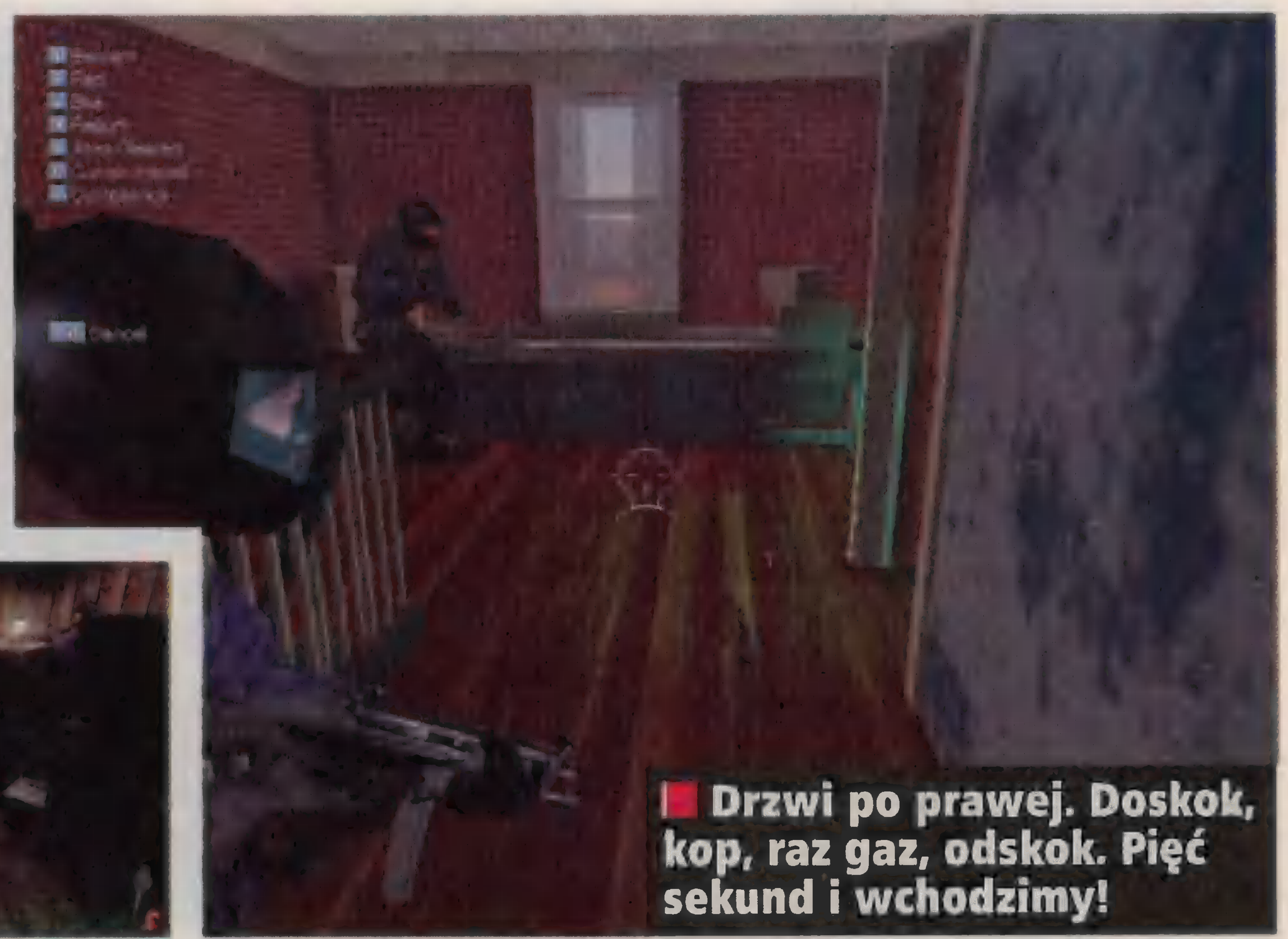








Pięcioosobowa rodzinka do odbicia. Wykonać!



Drzwi po prawej. Doskok, kop, raz gaz, odskok. Pięć sekund i wchodzimy!







NIEDOCIĄGNIĘCIA

Irytujący jest brak możliwości udzielenia pomocy rannym kolegom. Możemy ich tylko ewakuować, ale o podręcznej apteczce czy opatrunku nie ma co marzyć. Na szczęście nie istnieje tutaj problem „zamkniętych drzwi", ale za to nasi kompani włażą nam pod lufy, a gdy tylko trafimy jednego z nich reszta robi z nas sito.

już gryziemy ziemię, dlatego ważny jest odpowiedni dobór broni (osobiście polecam w pełni automatycznego następcę M16).

Teraz najistotniejsze - cele naszych misji mogą się zmieniać (i to bardzo), ale musimy bardzo precyzyjnie wykonywać polecenia. Różnica między aresztowaniem a „neutralizacją" polega na ujrzeniu (lub nie) napisu FAILED. Aresztowanie to odebranie i zabezpieczenie broni oraz skucie kajdankami. Gdy „góra" da nam wolną rękę, możemy urządzić sobie małe polowanko i nie przejmować się stratami wśród przeciwników. Bo jeśli chodzi o nasze siły, rachunek jest prosty. Każdy wyeliminowany oficer to brak wykwalifikowanego podwładnego w następnej misji. Tutaj z doborem kadry jest podobnie, jak w przypadku „H&D".





„SWAT3" jest wspaniałą grą. Dostarcza wielu godzin piekielnie dynamicznej rozrywki i w zasadzie nigdy się nie nudzi. Dzięki zróżnicowanemu poziomowi trudności i przerzucaniu akcji po całym Los Angeles nigdy nie spotkamy tutaj identycznego zadania. Wymusza to na graczu zmianę taktyki i nie pozwala odpocząć szarym komórkom. Doskonale działający engine graficzny i wyśmienicie oddająca atmosferę muzyka, tworzą wspólnie klimat niezwykłej gry. Posiada jednak ona kilka baboli, ale nie są to rzeczy irytujące. Z rzadka nasi ludzie potrafią się zapętlić przy drzwiach (ale ich nigdy nie blokują!) i czasami potrafią otworzyć do nas ogień, gdy znajdujemy się na linii strzału. Na szczęście save i możliwość powtórzenia nieudanej misji rozwiązują ten problem.

„SWAT3" w sposób niezwykle plastyczny pokazuje nam trud ludzi ze specjalnych jednostek policji. Jest to nie tylko płocha zabawa w trafianie świrów między oczy, ale i kawałek stuffu o twardzielach. Kawałek tak klimatyczny, że kilkakrotnie zdarzało mi się wziąć haust świeżego powietrza zanim otworzyłem kolejne drzwi. A potem świszcząc wypędzałem nadmiar tlenu z płuc, gdy okazywało się, że po drugiej stronie po prostu suszą się gacie. Na koniec muszę to powiedzieć, by cała brać strategiczna usłyszała wyraźnie - TO JEST LEPSZE NAWET OD „Age of Empires 2"!!! **JAGD52**

OSIOŁKOWI W ŻŁOBY DANO...

„SWAT" daje nam wybór między kilkoma rodzajami broni palnej. Nasze doświadczenie wskazuje, że następca M16 to najwłaściwsze rozwiązanie. Mamy także karabinek szturmowy Hekler&Koch, ale w przypadku opancerzonego celu musimy władować w gościa cały magazynek, by cokolwiek poczuł. Klasyczna zabawka „pump—action" ma gigantyczną siłę ognia , ale przy okazji za duży rozrzut i zbyt niską szybkostrzelność. Polecamy na niewielkie dystanse i gdy cel stoi samotnie, a nie trzyma noża na gardle zakładnika. Reszta to rzeczy dość wypośrodkowane.







Za: Doskonała grafika, muzyka, klimat.

Przeciw: Drobne błędy techniczne, wysoki poziom trudności.

Fenomenalna gra, wracająca do korzeni sukcesu „H&D". Akcja, zmóżdżenie i fenomenalny engine — to trzeba mieć!

WERDYKT 91%

ALTERNATYWNE: Rogue Spear 85% | Hidden&Dangerous 97%







HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Jeżeli oryginał sprawił, że Twój licznik Geigera zaczął żwawiej tykać, to dzięki temu będziesz świecił nocą.

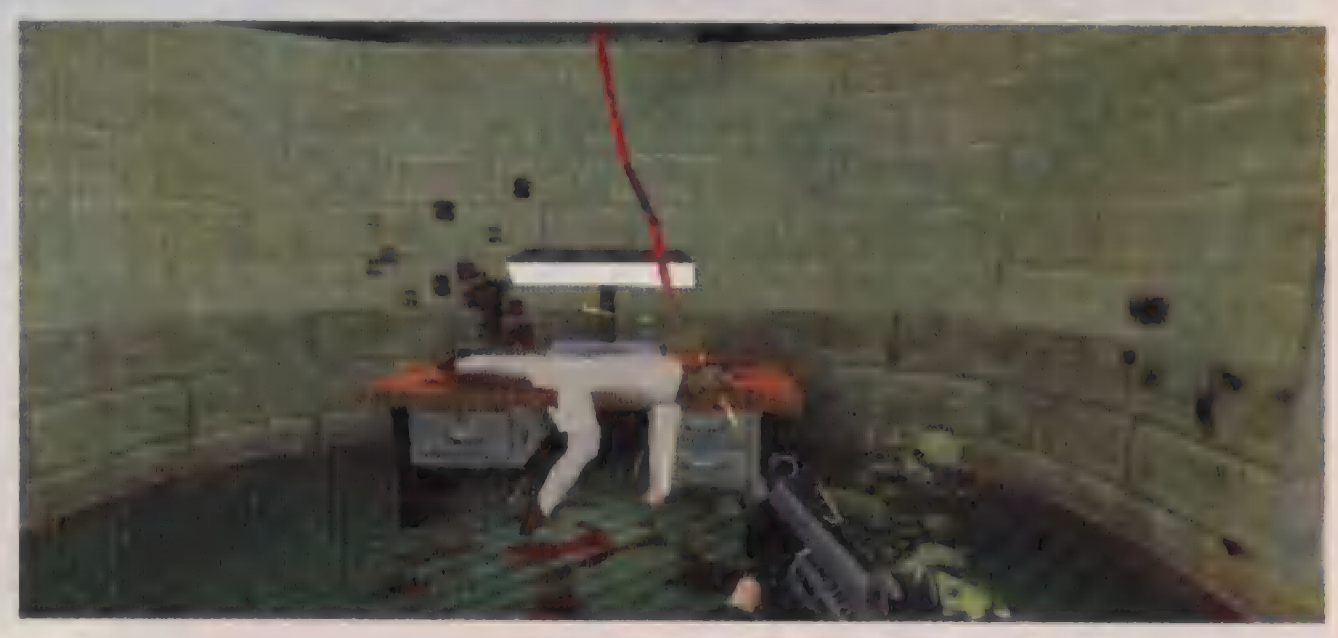


Ciekawe czy potrafi toto skakać?





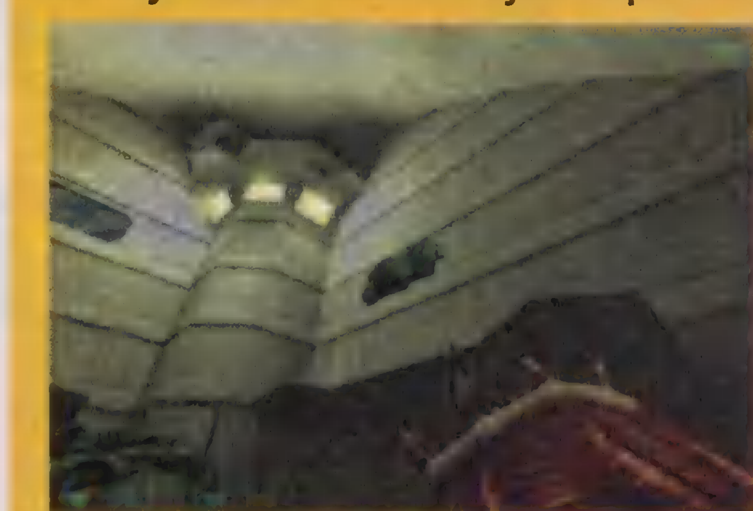




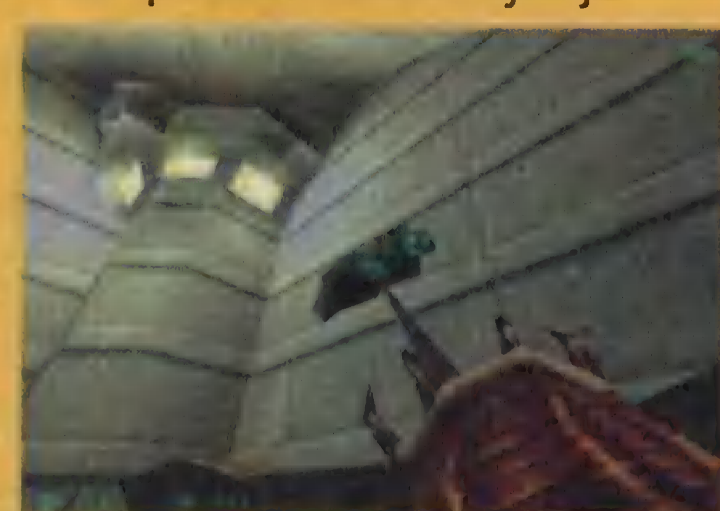
- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Gearbox Software**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.sierra.com**
- Wymagania: **P166, 24MB RAM, 125 MB HD, „Half-Life"**

POLOWANIE NA BARNACLE'A

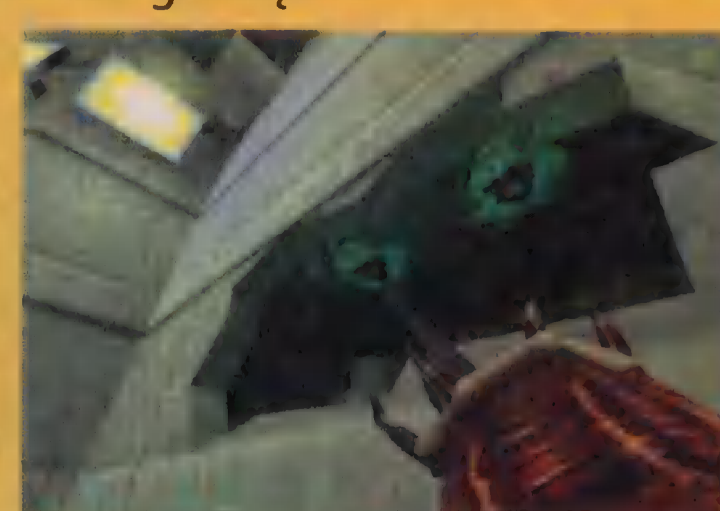
Holograficzny naukowiec pomaga nam zdobyć pochwyconego barnacle'a (obcego z długim językiem, który zazwyczaj zwisa z sufitu). Zakładając na rękę, możemy używać go zamiast liny z kotwicą, gdyż język przyczepia się do dowolnej materii organicznej i przyciąga nas w jej stronę. Dużo zabawy może dostarczyć złapanie w ten sposób kraba i wywijanie nim nad głową.



Namierzamy gościa pod sufitem.



Wystrzeliwujemy nasz ładunek i ściągamy go.



A teraz mamy przyssawkę do akwarium.

No dobra, Gordon. Teraz dostaniesz za swoje, brodaty okularniku. Chociaż wskoczenie w postać niepozornego naukowca, Gordona Freemana, było nowym przeżyciem, to jednak nie do końca pasowało mi poruszanie się postacią, która wyglądała jak Eric Clapton ubrany w pomarańczowy kombinezon. O wiele bardziej odpowiada mi kuloodporna kamizelka, dobre uzbrojenie i poczucie solidarności z innymi twardzielami z korpusu Marines. „Opposing Force" ziściło więc wszystkie moje marzenia. Kapralu Sheppard, obyś żył wiecznie.

Opcjonalny obóz rekrucki stanowi doskonałe przygotowanie do wcielenia się w postać żołnierza Marine, a wrzeszczący sierżanci obrzucający nas najgorszymi wyzwiskami sprawiają wrażenie, jakby zostali przeniesieni z filmów wojennych. Szkolenie rozpoczyna się od zaznajomienia z „energetyczną kamizelką", a jej efektywność jest demonstrowana w momencie, kiedy stajemy przed ścianą, a nasz kolega wygarnia z shotguna prosto w naszą pierś. „Jak widzisz, jeszcze żyjesz", dobiegają nas niosące otuchę słowa sierżanta. Tory przeszkód i strzelnice pozwalają poćwiczyć skakanie oraz wspinanie się po linach, a także potrenować ze specjalistycznym uzbrojeniem oraz nauczyć się, jak korzystać z pomocy innych żołnierzy. Nawet dla starych wyg obóz rekrucki może okazać się ciekawym przeżyciem.

„Opposing Force" czyni z nas bohatera współczesnego filmu wojennego. Wymiany zdań z innymi Marines, wywołują wrażenie, że naprawdę jesteśmy na planie jakiejś produkcji filmowej. Bardzo często ponownie wczytywałem dopiero co pokonany level, aby przeżyć jakąś fascynującą przygodę. Moim ulubionym fragmentem, jakże typowym dla całej gry, jest frontalny atak na wielkokalibrowe działko. Zupełnie jak w „Szeregowcu Ryanie". Tuż przed natarciem spotykamy się z dwoma kumplami i po krótkiej wymianie zdań wszyscy ruszają na plażę. Wymagać to będzie brodzenia po pierś w wodzie, krycia się za zardzewiałymi beczkami i szukania schronienia wśród szczątków zestrze-

ŁOWICKIE WYCINANKI

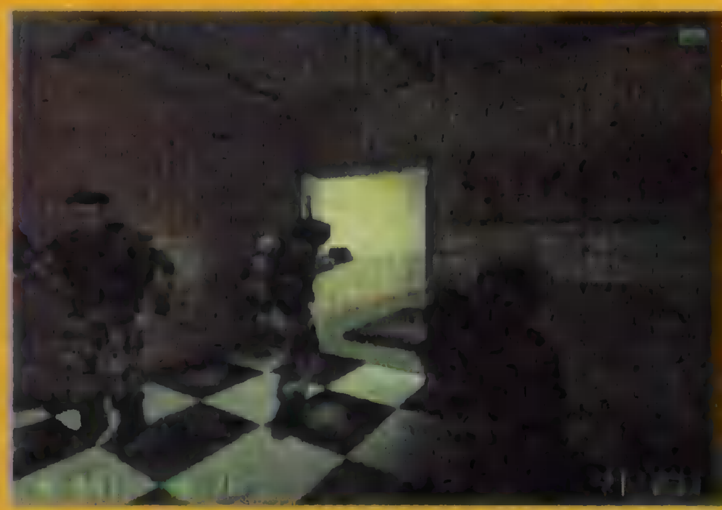
Interakcja z innymi postaciami została na tyle wykorzystana, na ile zezwolił engine. Na przykład saper przypali palnik acetylenowy od papierosa i powoli wytnie drzwi z futryny, a następnie wywali je kopniakiem, po czym osłoni nas, kiedy będziemy forsować nowe przejście. Jednak uzbrojony jest jedynie w pistolet, w związku z czym nie dysponuje taką siłą ognia jak inni. Dlatego trzeba się nim opiekować.



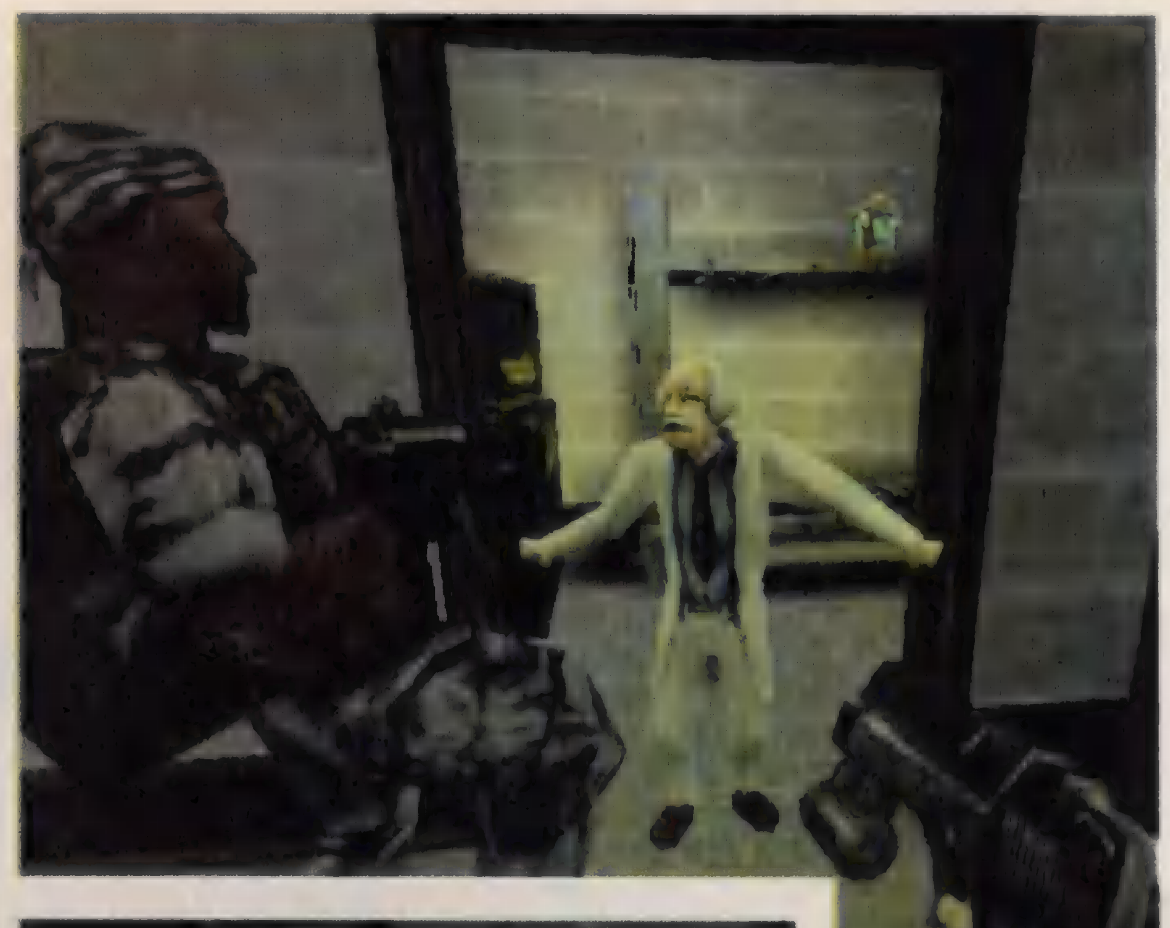
Płoń kochanie, płoń! Zaczynamy operację.



Saper został ogłoszony Herosem Dnia!



A teraz kryje nasze wejście ogniem - THX!







Odrobina techniki i Albert się gubi. Sorry.





lonego transportowca. Kule świszczą w powietrzu (doskonałe efekty dźwięku 3D), odbijają się od fragmentów metalu i rozrywają ciała na strzępy, kiedy trafią w cel. Wypisz wymaluj sekwencja otwierająca „Szeregowca Ryana". Zanurkowanie pod wodą tłumi odgłosy strzałów, a przy każdym wynurzeniu powietrze robi się gęste od ołowiu. Po rozprawieniu się ze strzelcem, sytuacja ulega diametralnej zmianie wraz z pojawieniem się oddziału specjalnego Black Mesa. Jakieś bezpańskie działko? Teraz dostaniecie za swoje.

Akcja, interakcja, zagadki oraz elementy zręcznościowe przeplatają się ze sobą, wyduszając z engine „Half-Life" wszystko, co tylko możliwe. Strzelanie ze stanowiska moździerza, wykorzystanie pochwyconego barnacle'a jako sznura z kotwicą, wspinanie się po linach, nakłanianie medyków, aby połatali saperów, którzy z kolei otworzą zablokowane drzwi. Żołnierze sił specjalnych Black Mesa, główny przeciwnik, są szybsi, inteligentniejsi (potrafią kryć się, wzywać posiłki i wycofywać się) oraz lepiej animowani (w wale wręcz stosują ciosy wschodnich sztuk walki oraz potrafią robić przewroty). Nocny wizjer pokazujący wszystko w zielonym odcieniu zastąpił latarkę, a kusza została zamieniona na elegancki karabin snajperski. Elementy łamigłówek rozmieszczono z wielką pieczołowitością i kreatywnością, a ich rozwiązanie dostarcza dużej satysfakcji, zamiast irytacji i frustracji. Niektóre fragmenty mają wyraźnie platformowo-zręcznościowy charakter - pokonywanie rozlewisk toksycznych odpadów czy też przeskakiwanie przez rury, którymi przebiegają ogniste kule.

Jednak nie przesłaniają one inteligentnej akcji i stanowią miłe urozmaicenie dla ciągłego strzelania. Monotonia i brak różnorodności stało się zgubą wielu gier FPP. Nowe uzbrojenie obcych jest o wiele lepsze niż to z „Half-Life'a". Pojawiły się również nowe rodzaje potworów, z których każdy jest coraz większy, aż po giganta z końcowej potyczki.

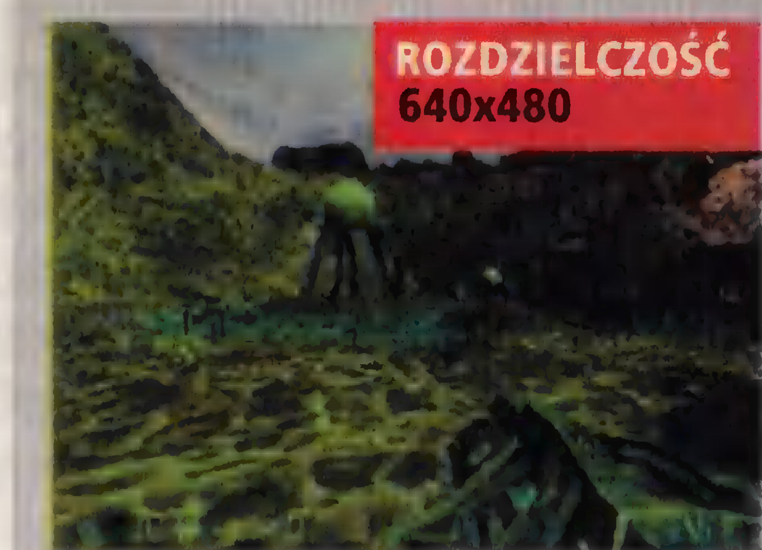
„Opposing Force" to doskonały dodatek. Jeżeli ktoś jest szczęśliwym posiadaczem „Half-Life'a", po prostu musi zaopatrzyć się w to rozszerzenie. **STEVE BROWN**



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Opposing Force" będzie działać na Twoim PC

■ Komputer Testowy: **P200, 32 MB RAM, brak karty 3D**



Werdykt: Działa dość płynnie, zachowując całkiem przyzwoity poziom szczegółowości, nawet w trybie software'owym.

■ Komputer Testowy: **PIII 500, 128 MB RAM, Savage 4 (32MB)**



Werdykt: Szybko i ślicznie, z doskonałymi efektami świetlnymi i eksplozjami.

■ **Za:** Duża innowacyjność, wciągająca fabuła.

■ **Przeciw:** Wysoka, jak na mission-pack cena.

Gdyby to był oryginalny epizod, sukces w 1998 roku wcale nie byłby mniejszy.

WERDYKT 93%

ALTERNATYWNE ■ Wargasm 82% ■ Team Fortress Classic

TOMB RAIDER: THE



Jedni zakrzykną „Hurra, nareszcie doczekaliśmy się!", a inni westchną z politowaniem „O rany, znowu..."



NIEŚMIERTELNI

W grze znajdziemy kilka potworów, których nie będzie można zabić w klasyczny sposób, bo albo jest ich za dużo (robale czy niektóre pająki), albo są z natury nieśmiertelne (mumie). Będą też takie, które trzeba unieszkodliwić w jakiś sprytny, niestandardowy sposób. Albo zrzucić z dużej wysokości, żeby potrzaskały sobie kości (szkielety), ewentualnie zwabić do wody, której bardzo nie lubią (widma). To tylko kilka przykładów, ale obrazują one złożoność zachowań, jaka wymagana jest od gracza w czasie obcowania z „TR4".

- Wydawca: **Eidos Interactive**
- Producent: **Core Design**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **165.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.eidos.co.uk**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Zawsze lubiłem gry TPP, a już najbardziej serię z przygodami Lary Croft. Wynikało to z wielu powodów, jednak najważniejszym była zawsze najwyższa jakość produktów Eidosa. Czy tak jest i tym razem? Na to i inne pytania postaram się odpowiedzieć w tej recenzji.

Tak się składa, że jestem z tą serią od jej początków, kiedy to jeszcze grałem w nią na PlayStation. Lara zawsze była dla mnie postacią wyjątkową i to nie tylko dlatego, że jest piękną kobietą, ale także za jej charakter, nieustępliwość i w końcu „z litości" - nie jestem w stanie zliczyć ile razy pozbawiłem jej życia przez własną nieuwagę. Co więcej, z każdą kolejną częścią gry seria ewoluowała. Każda zawierała pewne poprawki i ulepszenia, jedne słuszne, inne mniej trafne, mimo to jednak fani mieli wrażenie, że coś się dzieje, że producenci próbują zbliżyć „Tomb Raidera" do ideału. Gdy w końcu przy trzeciej odsłonie przygód Lary wielu graczy zarzuciło grze brak klimatu pierwowzoru i dużą wtórność, autorzy postanowili odświeżyć produkt. Zrezygnowano z gigantycznych poziomów, które przechodziło się godzinami. Akcję ponownie przeniesiono do miejsca, gdzie Lara znajdzie to, co zawsze było jej celem - grobowce. Przyznam się, że zwiedzanie Londynu i bazy wojskowej w Nevadzie nie bardzo przypadło mi do gustu - to nie był ten klimat. Teraz w końcu dostaliśmy to, za co pokochaliśmy tę serię: zatęchłe katakumby, antyczne bóstwa, tajemnicze artefakty, opuszczone lochy i nieprzyjazne pustynie. Panie, panowie, Lara wraca do Egiptu!

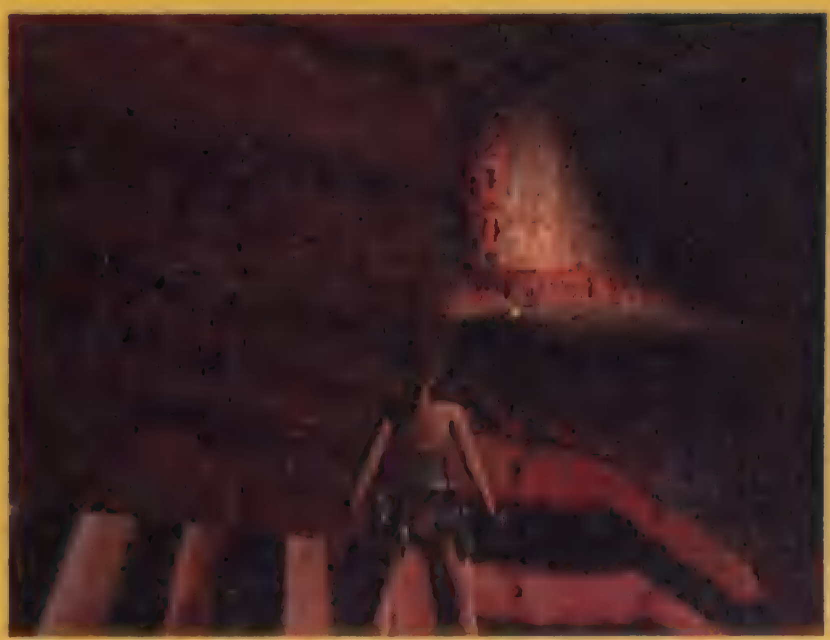


Czytałem wiele zapowiedzi, śledziłem wszystkie wiadomości, jakie wydostawały się z siedziby Core, w końcu z utęsknieniem ocze-

LAST REVELATION

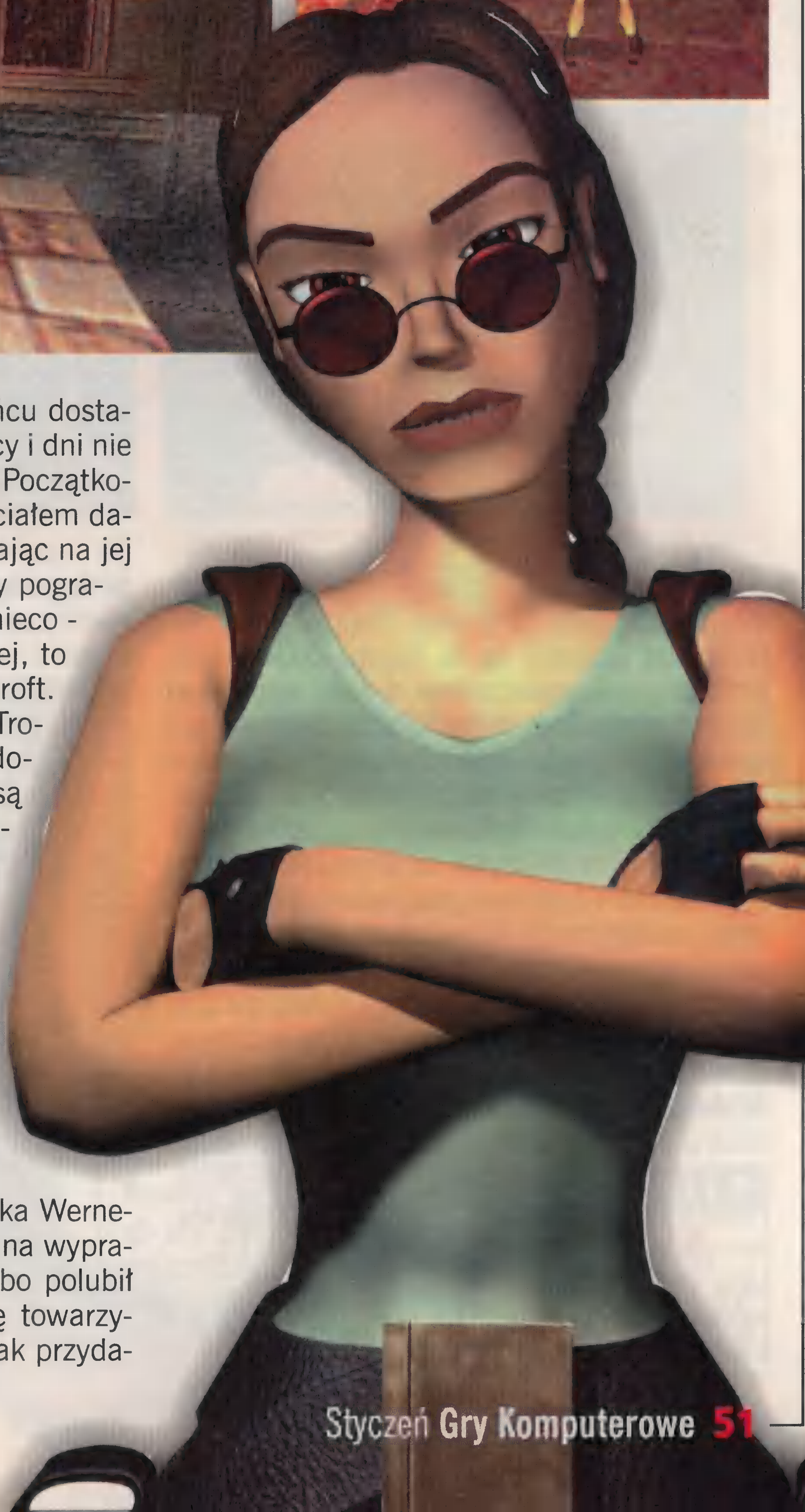
SEKRETY

Ponownie zmieniono sposób zdobywania sekretów - tym razem w całej grze mamy podaną tylko ich liczbę, przez co do końca nie będziemy wiedzieli, czy jakiś opuściliśmy, czy też nie. Na szczęście, przynajmniej początkowo są one dużo łatwiejsze do zdobycia niż w części trzeciej, gdzie nie raz trzeba było wykonać karkołomne zadania, aby dostać się do jednej apteczki, albo paczki naboi. Co ciekawe, czasami ilość zebranych sekretów ma wpływ na trudność, a nawet na fabułę dalszej części gry. Lepsi gracze dostają trudniejsze zadania niż ci, którzy zebrali mało bonusów.



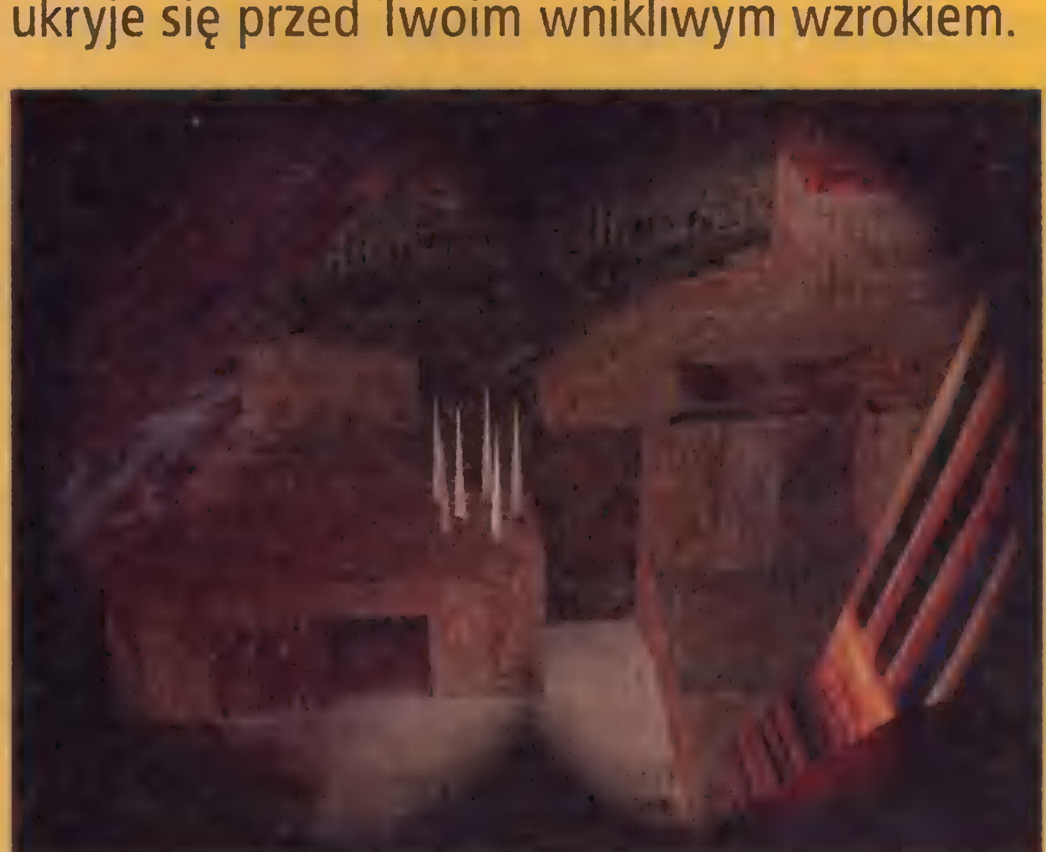




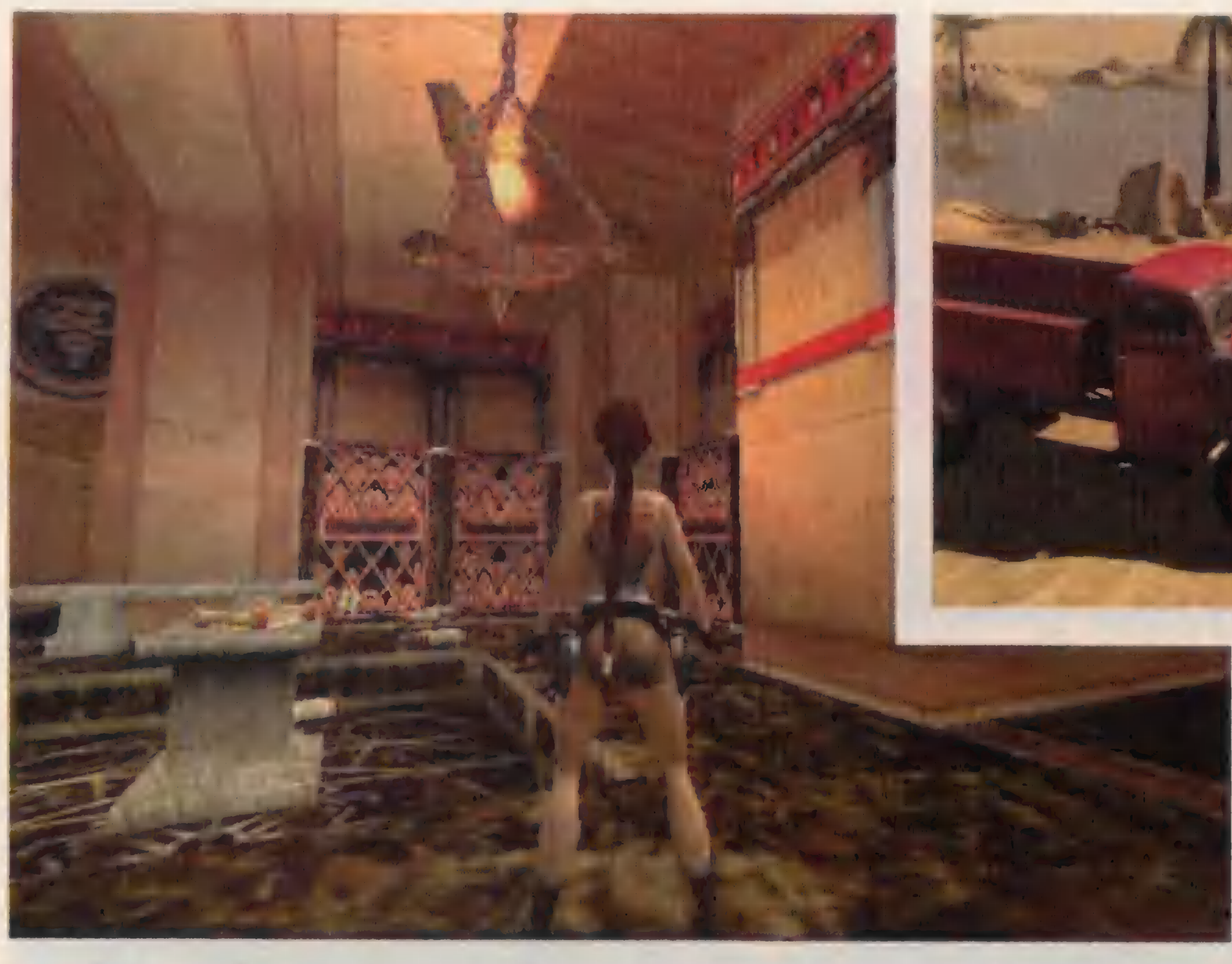
SZPIEG

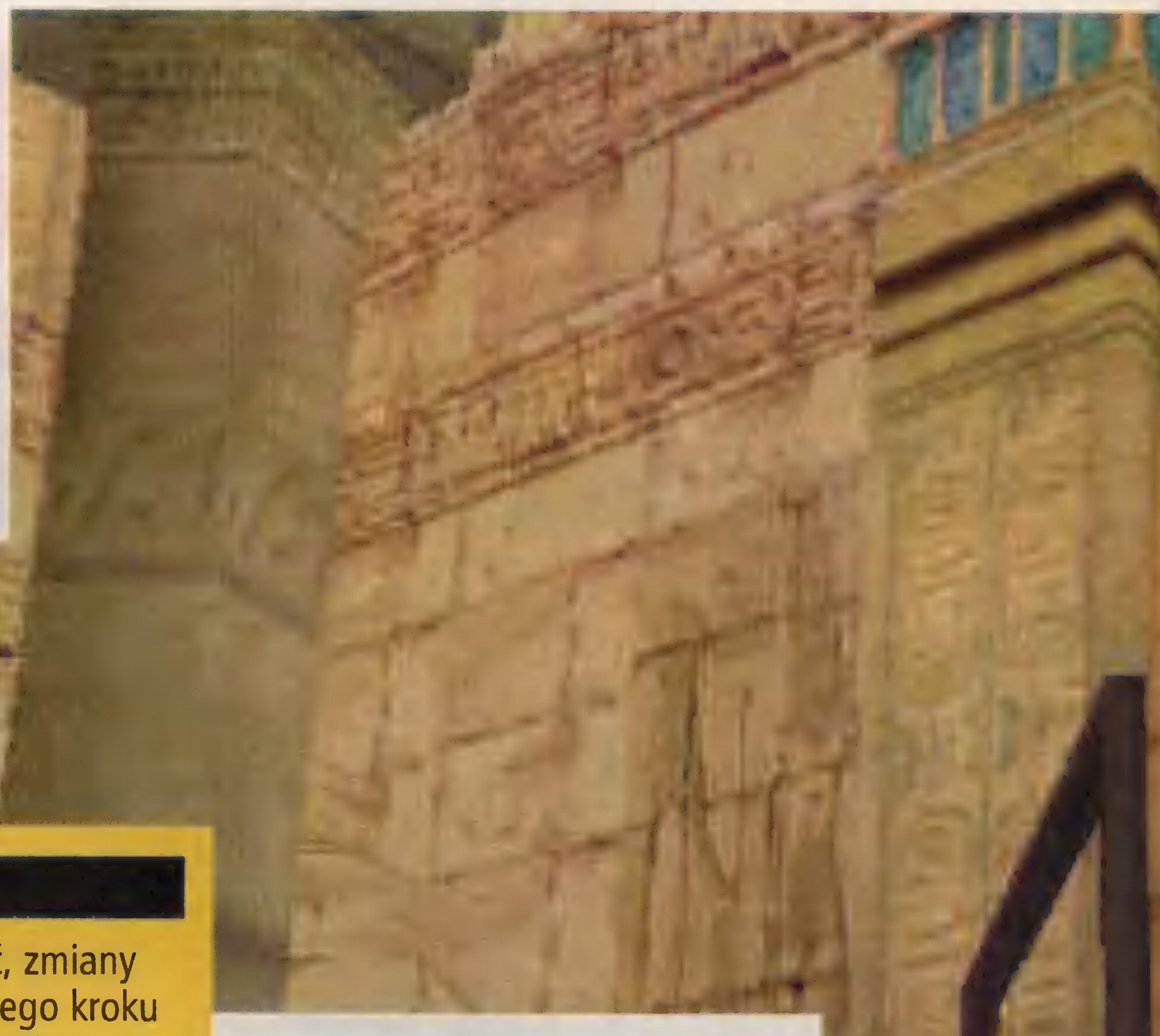
Tym razem dodano możliwość używania lornetki i celownika optyczno- laserowego. Oba te gadżety wydatnie ułatwiają zmagania w czasie gry, jednocześnie nawiązując do szpiegowskich produkcji, jak „Metal Gear Solid" czy „Hidden&Dangerous". Ponadto, sprawiają graczowi dużą frajdę - nic tak nie cieszy jak precyzyjny strzał w lewe oko przeciwnika spokojnie stojącego sobie 100 metrów dalej. Dodatkowo, warto wiedzieć, że Lara posiada lornetkę z wbudowaną latarką, która pozwala oświetlać ciemne pomieszczenia i ściany. Teraz nic nie ukryje się przed Twoim wnikliwym wzrokiem.



kiwałem na demo gry. Kiedy w końcu dostałem pełną jej wersję, przez kilka nocy i dni nie istniałem dla świata (to straszne!). Początkowo mój entuzjazm był ogromny, chciałem dawać grze kosmiczne noty, nie zważając na jej drobne niedociągnięcia i braki. Gdy pograłem jeszcze trochę uspokoiłem się nieco - to bardzo dobra gra. Powiem więcej, to najlepsza część przygód panny Croft. Ale chyba nie tego oczekiwałem. Trochę tych zmian za mało, niewiele dodano ulepszeń i często powielane są utarte schematy. Zacznijmy od fabuły, która w takich grach jest bardzo ważna i w większości przypadków (przynajmniej powinna) nakręca całą akcję.

Wszystko zaczyna się jeszcze w czasach, kiedy młoda córka lorda H. Crofta postanawia wyruszyć na swoją pierwszą wyprawę. Jej bogaty i wpływowy ojciec prosi znanego wówczas archeologa i poszukiwacza przygód, austriackiego podróżnika Wernera Von Croya, aby zabrał jego córkę na wyprawę do Kambodży. Ten zgadza się, bo polubił młodą dziewczynę i przyda mu się towarzystwo w czasie wyprawy. Kiedy jednak przyda-






KRÓTKA HISTORIA „TOMB RAIDERA"

Oto przed Wami dla porównania screeny ze wszystkich części „Tomb Raidera". Jak widać, zmiany poczynione w kwestii oprawy są raczej kosmetyczne i nie powodują jakiegoś gigantycznego kroku naprzód w tym gatunku. A szkoda, bo w końcu od premiery pierwszej części minęły ponad cztery lata. W historii gier komputerowych to kawał czasu.

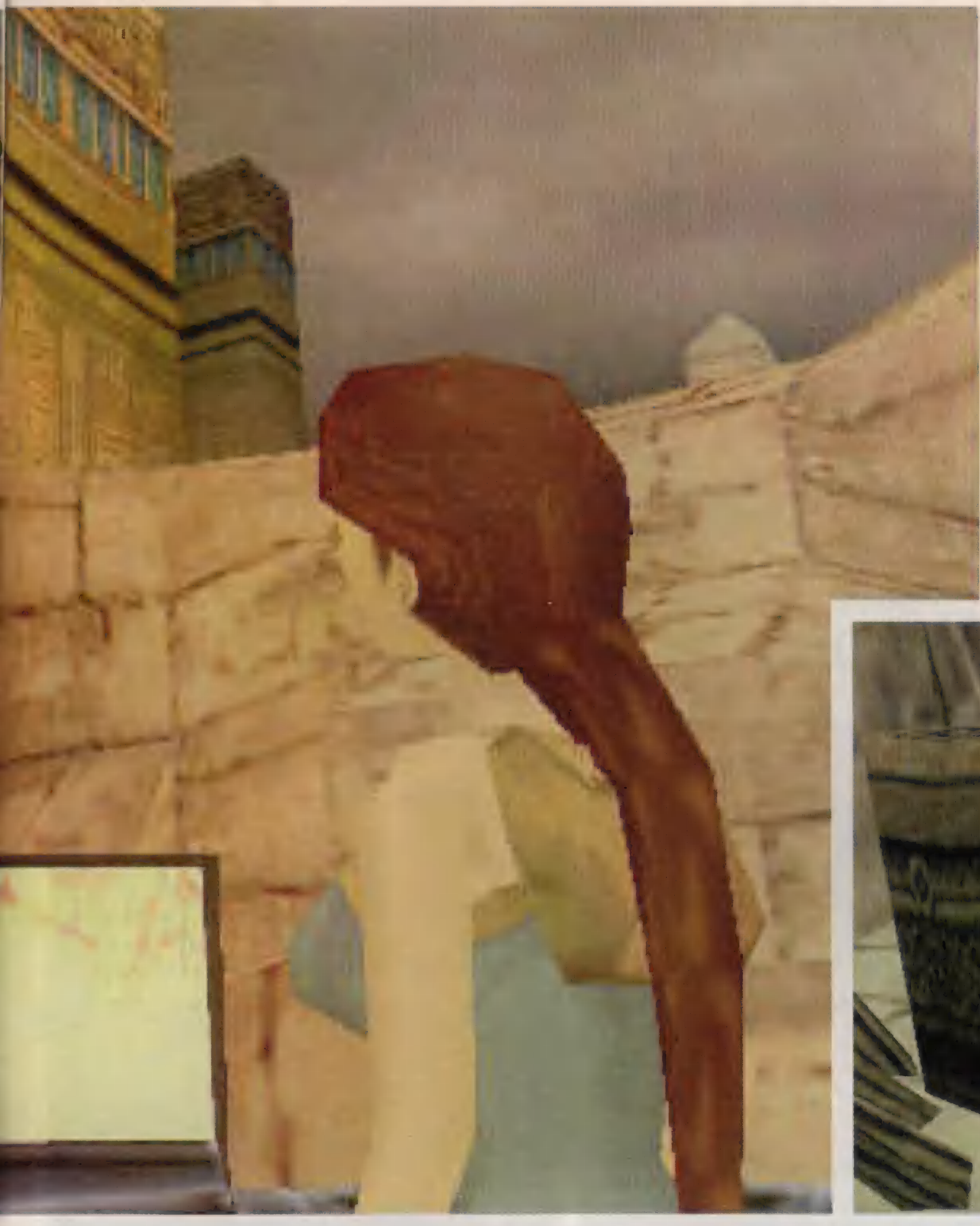





rza mu się wypadek i zostaje uwięziony w starożytnej świątyni, całą winą obarcza Larę. Potem akcja przenosi się do Egiptu, gdzie nasza bohaterka zdobywa amulet Setha, egipskiego boga zagłady. To pociąga za sobą lawinę nieoczekiwanych wypadków i zwrotów akcji, dzięki czemu nie będziemy narzekać na brak wrażeń. Tym bardziej, że autorzy postanowili zrobić wreszcie należyty użytek ze wstawek FMV. W poprzednich częściach gry były to tylko przerywniki, w których Lara przemieszczała się z jednej lokacji do drugiej. Tu mamy razem aż 40 minut animowanych sekwencji, przez co gra zyskała bardziej filmowy charakter, a akcja stała się bardziej spójna. Nawet wygląd tych prerenderowanych sekwencji uległ poprawie, choć wciąż daleko mu do poziomu PlayStation.

Tym, co zawsze zachwycało graczy w „Tomb Raiderze", były rozległe, dobrze zaprojektowane i pełne niespodzianek levele. Tak jest i tutaj. Jak już wspomniałem wcześniej, tym razem są one trochę mniejsze, a to dlatego, że większość akcji rozgrywa się w przestrzeniach zamkniętych. Gra zyskała trochę na tym, bo nie trzeba już przemierzać dziesiątków kilometrów z jednego końca levelu na drugi. Postarano się za to, aby wszystkie poziomy były pełne sprytnych pułapek, dziwacznych mechanizmów i dobrze pochowanych bonusów. Są też wreszcie inteligentne zagadki, ale nie takie, które sprowadzałyby się do znalezienia klucza w jednym pomieszczeniu, użycia go w zamku i przejścia dalej. Mamy tu różne łamigłówki, a nawet gry planszowe (Lara rozgrywa partię starożytnych warcabów na ogromnej planszy). To tylko maleńki przykład, bo w czasie przechodzenia kolejnych poziomów napotkasz na wiele takich sytuacji, w których będziesz zmuszony ruszyć głową. Nie myślcie jednak, że zawsze będziecie mieli mnóstwo czasu na zastanawianie się - często trafną decyzję trzeba będzie podjąć błyskawicznie, gdyż w przeciwnym razie pożegnamy się z życiem. Warto też zwrócić uwagę na sztuczną inteligencję niektórych przeciwników. Co prawda skorpiony i pieski w dalszym ciągu suną na nas jak oszalałe, ale już poważniejsi oponenci, jak arabscy żołnierze czy szkielety, starają się nas wykiwać. Jeśli prujesz do nich z broni, robią uskoki i chowają się za naturalne przeszkody, gdy zaś próbujesz wdrapać się na jakieś podwyższenie i stamtąd je dostać, to zrobią to samo - wejdą do Ciebie i zaatakują. Nie jest to może jakiś przełom, ale kierunek zmian jest raczej dobry. Szkoda natomiast, że w dalszym ciągu tak niewiele można zrobić z postaciami pobocznymi - z nikim nie pogadasz, nie ma żadnej interakcji między Larą i innymi „ludźmi". Nie można ich nawet zastrzelić, jeśli autorzy wcześniej tego nie przewidzieli.





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Tomb Raider 4", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233, 32 MB Ram, Voodoo 1**

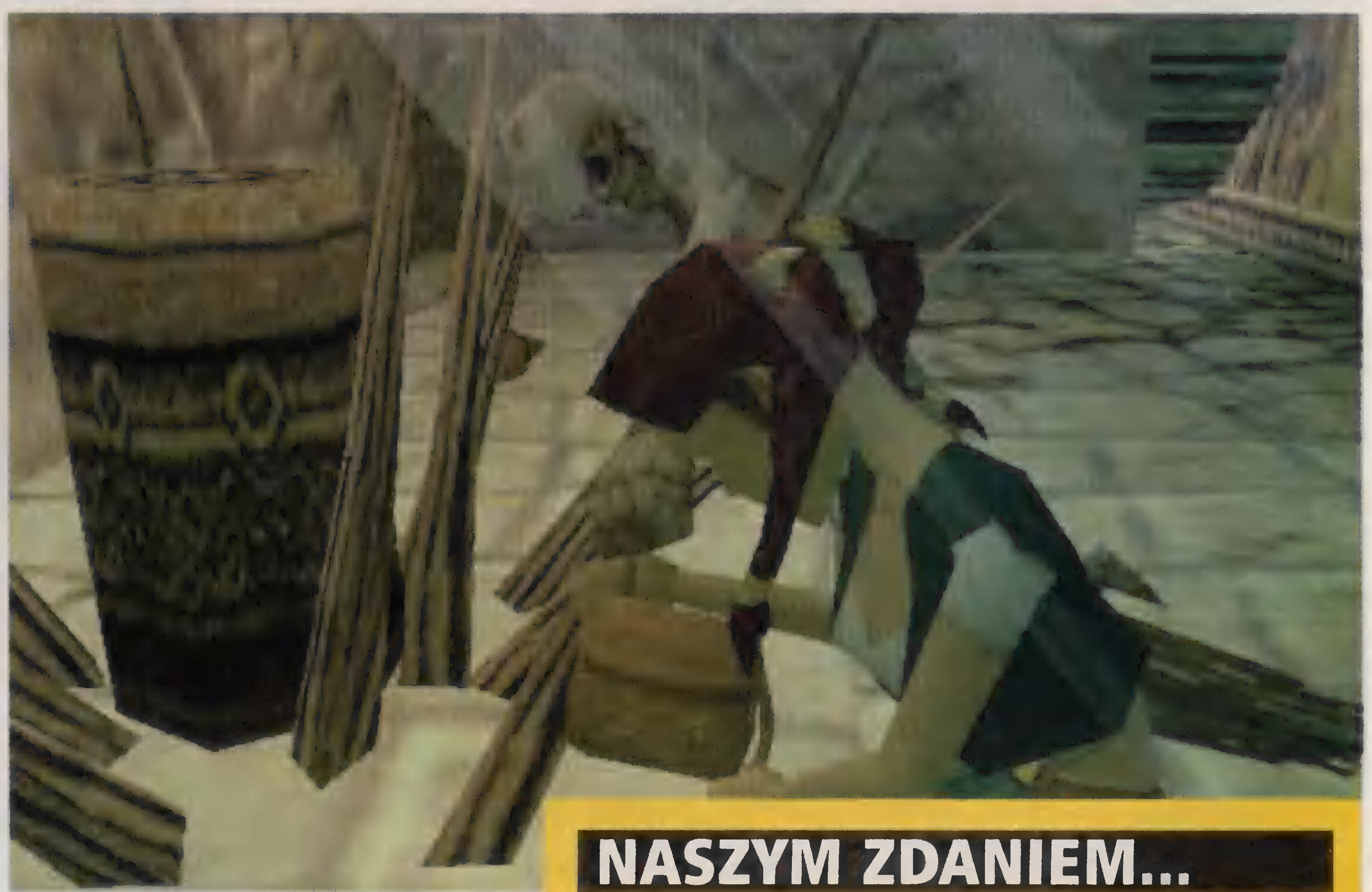


Werdykt: **To tylko wymagania teoretyczne, ale gra chodzi jako tako. Dramat zaczyna się, gdy coś się dzieje na planszy.**

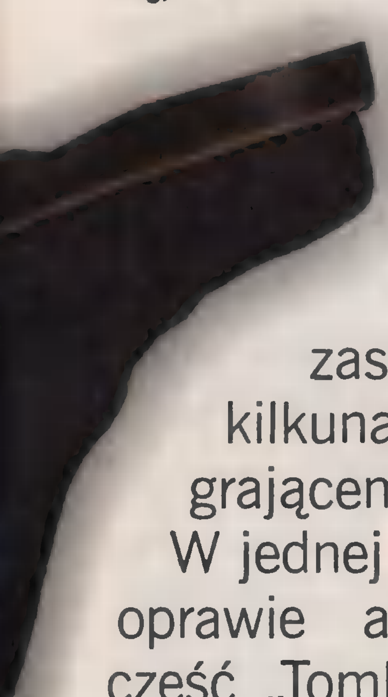
■ Komputer Testowy: **PII300, 64 MB RAM, Voodoo2**



Werdykt: **Odpowiednia konfiguracja, nie będziesz bardzo narzekał na ślamazarność.**



Ważne zmiany objęły także nasz ekwipunek. Zobaczymy nowe gadżety jak lornetkę (pozwala przyglądać się planszom z większej odległości), czy celownik laserowy (można go podpinać do broni i strzelać bardzo celnie na dużą odległość). O nowych rodzajach uzbrojenia nie ma nawet co wspominać, to już tradycja serii, że z każdą nową grą dostajemy nowe „zabawki". Ciekawą modyfikacją jest jednak możliwość łączenia w menu niektórych przedmiotów ze sobą. Dotyczy to zarówno ekwipunku Lary (wspomniany wcześniej celownik może być podłączany do kilku pukawek), jak i artefaktów, które oddzielnie do niczego nie posłużą, a połączone uruchomią odpowiednie mechanizmy. Nie można też zapomnieć o paru dodatkowych ruchach, jakie nabyła Lara. Jest to bujanie się na linie i jazda samochodem lub motocyklem. Ich zastosowanie ogranicza się do kilku, kilkunastu razy w grze, ale daje wrażenie grającemu, że coś się w niej zmieniło.



W jednej kwestii nie zauważamy zmian - w oprawie audio-wizualnej. Już poprzednia część „Tomb Raidera" wyglądała bardzo dobrze, teraz tylko wygładzono krągłości Lary, jej ruchy uczyniono bardziej płynnymi i to w zasadzie wszystko. Poziomy wciąż są zaprojektowane z dbałością o detale, ale wyglądają jak dawniej, nie szokując wyglądem i teksturami. Podobnie muzyka - słychać ją tylko wtedy, gdy następuje jakiś zwrot akcji, potem zaś milknie i ustępuje pola efektom wystrzałów, jękom i wzdychaniom Lary oraz krzykom zabijanych przeciwników. Nic nowego, ani tym bardziej rewolucyjnego. Najlepszą jednak modyfikacją w tej dziedzinie jest przezroczystość Lary, kiedy rozgląda się po planszy. W poprzednich częściach wiele razy bywało, że nasza bohaterka zasłaniała sobie widok. Teraz, dzięki temu prostemu zabiegowi, na pewno dojrzymy to, czego szukamy.



Mimo wszystko autorzy nie ustrzegli się kilku wpadek - momentami powierzchnie krzywo się załamują, czasem też przy wyświetlaniu scenek animowanych na enginie gry (w środku levelów) pokazuje się tło lub ekran nieprzyjemnie miga. Są to szczegóły, ale nie powinny mieć miejsca w takiej produkcji. Podsumowując, gra nie jest wielkim skokiem do przodu - chociaż wnosi do serii kilka ciekawych elementów i modyfikacji, to nie jest tym, czego się spodziewałem. Polecam ją jednak wszystkim graczom, bo jest to jedna z gier w tym roku, w jakie powinno się zagrać, a przynajmniej zobaczyć. Jestem zadowolony, choć nie zachwycony, a na to drugie bardzo liczyłem. **BARON JACK**





NASZYM ZDANIEM...

Baron to maniak „Tomb Raidera", ale my, jako redakcja chcemy przedstawić tę grę w nieco innym świetle. Nie mamy nic Larze do zarzucenia - jest ładna, ma duże... pistolety i w ogóle jest O.K. Ale w stosunku do poprzedniczek nie poczyniono tak wiele zmian, aby mówić o rewolucji. A jak sami wiecie, jeśli coś nie rozwija się w odpowiednim czasie, to po prostu się starzeje, staje się nudne, powoduje irytację i uczucie deja vu. Dlatego jeśli pograłeś w „TR3" i nie przypadła Ci ona do gustu, to nie bierz się za nią - nie będzie dla Ciebie niczym nowym. Jeśli zaś jesteś maniakiem tak jak Baron, to śmiało atakuj ten tytuł. Dla nas ocena bardziej wyważona, to 86%

■ **Za:** Grafika, postać bohaterki, inteligentne zagadki.

■ **Przeciw:** To już było, to już było, to już było.

Typowy przykład, że kontynuacja jest odrobinę lepsza od poprzedniczki. Można tu mówić nie o rewolucji, a o ewolucji.

WERDYKT **94%**

ALTERNATYWNE ■ Tomb Raider 3 **93%** ■ Indiana Jones **88%**

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

„Tomb Raider" był wzorowany na filmie z przygodami Indiany Jones'a. Teraz o ironio, firma LucasArts czerpie pomysły z gry „Tomb Raider".

NA TYM CD



Osławiony bicz w akcji! A obok niego to czego Indy nie lubi najbardziej.







- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Lucas Arts**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **189.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.indy.lucasarts.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Do tej pory najlepsze gry z gatunku TPP to seria przygód Lary Croft – „Tomb Raider", jednak na rynku gier pokazał się sam Indy, który staje w szranki z panienką z Eidosa. Kto zwyciężył i dlaczego, dowiecie się za chwilę.

Jako wielki fan i poniekąd znawca serii „TR" z dużym zaciekawieniem przyglądałem się powstawaniu „IJATIM" i byłem pewien, że autorzy, którzy posiadają wyłączność na używanie tej postaci, nie skopią gry. Nie myliłem się, szkoda tylko, że po drodze popełniono kilka mniejszych potknięć, które nie pozwoliły grze sięgnąć po palmę pierwszeństwa wśród innych tytułów TPP. Zaczęło się bardzo obiecująco – znany poniekąd muzyczny temat filmowy, ciekawy wstęp do fabuły i pierwsze scenki odgrywane na enginie gry. Ładna i bardzo kolorowa grafika, wszystko chodzi szybko i płynnie. Gdy jednak zaczynam poruszać postacią doktora Jones'a przychodzi pierwszy zgrzyt i grymas niezadowolenia – sterowanie! Postać porusza się bardzo sztywno (jakby połknęła kij), niezbyt dobrze sprawuje się system zderzeń obiektów, postać na ekranie reaguje ślamazarnie na wciskane klawisze. Byłem bliski płaczu... Na szczęście wystarczyło trochę czasu i odrobina wprawy, aby przekonać się, że nie jest wcale tak źle. Po pewnym czasie zaczynasz się wczuwać w ustawienia klawiszy i ruchy Indy'iego, jest coraz lepiej. Tym bardziej, że fabuła jest skonstruowana po mistrzowsku, kolejne lokacje porażają pięknem swojego wykonania i bogactwem szczegółów, a chęć poznania dalszego ciągu historii jest nie do opanowania. Są trzy, wspomniane już przeze mnie elementy, które decydują o wysokiej ocenie dla „IJATIM". Pierwszy i najważniejszy, to filmowy klimat i fabuła. Tu trzeba przyznać chłopakom z LucasArts, że odwalili kawał dobrej roboty. Historia rozwija się powoli, stopniowo odsłaniając kolejne wątki i szczegóły, a gracz czuje się niezbędnym uczestnikiem tej zabawy. Mimo tego, że gra podzielona jest na etapy, to są one ze sobą spójnie powiązane i mamy wrażenie uczestniczenia w prawdziwej hollywoodzkiej produkcji. Tym bardziej, że zagadki zawarte w „IJATIM" i tempo, w jakim toczy się akcja są świetnie wyważone. Z pewnością przekona to do zabawy zarówno koneserów gatunku, jak i nowych graczy. Mogę śmiało zaryzykować stwierdzenie, że pod tym względem gra przewyższa najnowszego Tomb Raider'a o całą długość.



Drugi element, który zaważył na mojej sympatii do tego tytułu to oprawa audio–wizualna. Jak można się było spodziewać, wszystko jest dopracowane w najmniejszych szczegółach, a całość ma sprawić, abyśmy poczuli się jak w kinie. Od razu widać robotę ludzi, którzy mają wiele wspólnego z branżą filmową i wiedzą, jak mądrze skonstruować poziomy i umiejętnie



■ Kolejki w kopalniach to nieodłączny element wspomnień Herr Jonesa.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak IJATIM będzie działał na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P200MMX, 32 MB Ram, Voodoo 1**



Werdykt: Nie wygląda to zachęcająco, ale da się popatrzeć, lecz na pewno nie pograć.

■ Komputer Testowy: **Celeron450, 128 MB Ram, Voodoo3**

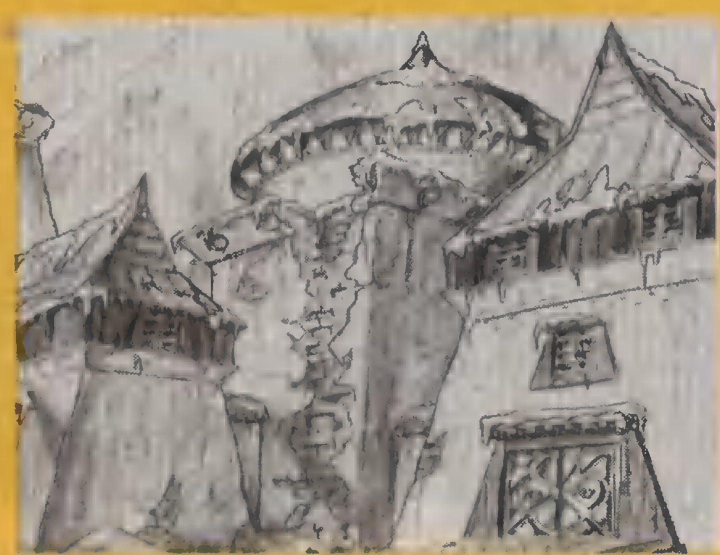


Werdykt: Wszystko chodzi płynnie i ładnie. Gra się bardzo przyjemnie, polecam!

PRAWDZIWY ARTYZM

Zaplanowanie tak dobrze wyglądających, a przy tym funkcjonalnych poziomów, wymagało od grafików wiele czasu i talentu malarskiego. Najpierw wszystko szkicowano na kartkach, potem zamieniano na trójwymiarowe sceny. Oto kilka z tych projektów prosto z desek kreślarskich autorów.









wpleść w nie animowane scenki. Wystrój leveli jest bardzo ciekawy i trzyma klimat, a ich różnorodność nie pozwala graczowi wpaść w monotonię. Podobnie jest z muzyką, która umiejętnie podkreśla to, co dzieje się na ekranie, a przy tym nie jest nachalna i nie próbuje dominować nad akcją. Bardzo dobrze dobrano też głosy postaci występujących w grze, zarówno tych głównych, jak i pobocznych, np. seryjnie mordowanych żołnierzy. W kwestii



oprawy nie mam nic do zarzucenia, mogę nawet dodać, że gra wygląda równie dobrze, jak najnowszy „Tomb Raider".

Jest jeszcze jedna sprawa, która miała spory wpływ na ocenę końcową – oczywiście, grywalność. Jest ona wypadkową naszej sympatii do postaci doktora Jones'a, dobrej oprawy audio–wizualnej, filmowego charakteru i odpowiednio dobranemu stopniowi trudności. Gra pozwala systematycznie zagłębiać się w swoje tajniki, powoli odkrywać kolejne ruchy i umiejętności. Zagadki są coraz bardziej złożone i ciekawe, a bonusowe skarby coraz sprytniej poukrywane. Takie ustawienie daje graczowi dużą satysfakcję z odsłaniania sekretów gry, a przy okazji nie psuje zabawy zbyt prostym poziomem trudności. Za duży plus można też potraktować długi czas gry – na pewno nie skończysz jej w jeden wieczór, a chęć ujrzenia końcowego intra nie będzie pozwalała odejść od ekranu. Podsumowując, polecam „IJATIM" wszystkim fanom gier TPP, którzy znajdą w niej nie tylko zniewalającą grafikę, ale także dużo ciekawej przygody. A sterowanie i ruchy bohatera? No cóż, czegoś musieli nie dopracować;)

BARON JACK



TWARDZIELE

Każda z części tytułowej maszyny jest strzeżona przez innego potwora. Są to groźni przeciwnicy, którzy potrafią jednym ciosem posłać doktora Jones'a na tamten świat. Aby ich załatwić nie wystarczy wywalić w nich całego magazynka z najlepszej broni – liczy się pomysłowość i używanie odpowiednich gadżetów lub pułapek. Na koniec czeka Cię konfrontacja z głównym złym, czyli Marduk'iem, który jak to zwykle bywa, koniecznie chce zniszczyć świat. A potem? Wino, kobiety(a), (mężczyźni...) i... piwo;)



■ **Za:** Przede wszystkim główny bohater i filmowa fabuła. Także ciekawa grafika.

■ **Przeciw:** Sztywność i nieporadność ruchów bohatera.

Gdyby na podstawie tej gry nakręcono film, to niewątpliwie odniósłby on sukces. Udany klon „Tomb Raidera", który w

WERDYKT

88%

ALTERNATYWNE ■ Tomb Raider 4 **94%** ■ Tomb Raider 3 **93%**

H&D: FIGHT FOR FR

Trzeba walczyć o swoje, choć nie zawsze się to udaje.







Kilka wdechów i znowu wracamy czyścić obozowe sracze. A miała być wstawka filmowa.



Jakże rasowa jest ta sto-dziewiątka!



- Wydawca: **Take Two**
- Producent: **Illusion Softworks**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **89.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.illusionsoftworks.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Sprawy zaczęły przybierać fatalny obrót w błyskawicznym tempie. A kiedy tak się dzieje na polu bitwy, podczas gdy komunistyczni rebelianci nacierają na Twoje pozycje, sytuacja robi się naprawdę niewesoła. Jednego ze swoich żołnierzy straciłeś, kiedy bezmyślnie zaczął biec w stronę przeciwnika. Drugi, do tego momentu niezawodny snajper, kręci się wokół drzewa, zamiast osłaniać Cię ogniem. Kolejny podwładny bezskutecznie usiłuje wydostać się z okopu, w którym sam się uwięził. Cała nadzieja w Tobie, ale nagle wpadasz w niewidoczną dziurę. To już koniec.

„Tym razem mamy do czynienia z rozszerzeniem w swojej najczystszej i ograniczonej formie."

Mimo wszystkich swoich usterek, nie sposób nie pokochać „Hidden And Dangerous". Tym razem mamy do czynienia z rozszerzeniem w swojej najczystszej i ograniczonej formie. Kilka nowych typów uzbrojenia, narzędzi, pojazdów i trzy pełne kampanie. Nie liczmy na jakąś rewolucję. Nie liczmy na powiew nowego. Dostajemy po prostu dziewięć nowych misji do jednej z najlepszych, chociaż nie pozbawionych usterek, gier na rynku.

Być może „Fight For Freedom" spotkałaby się z przychylniejszym przyjęciem, gdyby nie pojawił się „Opposing Force", pokazujący jak może wyglądać rasowe rozszerzenie. Jednak to nie brak wizji jest powodem krytycznego spojrzenia. Chodzi więc przede wszystkim o to, że większość misji oferowanych przez „Fight For Freedom" wcale nie jest rewelacyjna. W porównaniu z rozmachem i pomysłowością oryginału, mamy tutaj do czynienia z czymś przeciętnym i niemal niczym się nie wyróżniającym. Zamiast sprawić, aby nowe misje były trudniejsze, autorzy skoncentrowali się wyłącznie na ich rozbudowaniu. Skutkiem tego jest wydłużenie czasów ładowania do iście „Sin"-owskich proporcji oraz konieczność żmudnego przeszukiwania rozległych połaci terenu w poszukiwaniu kilku ostatnich opryszków.

Druga sprawa, to czołgi. W oryginale, czołgi były przerażającą bronią, która jednym strzałem potrafiła przerobić cały oddział na

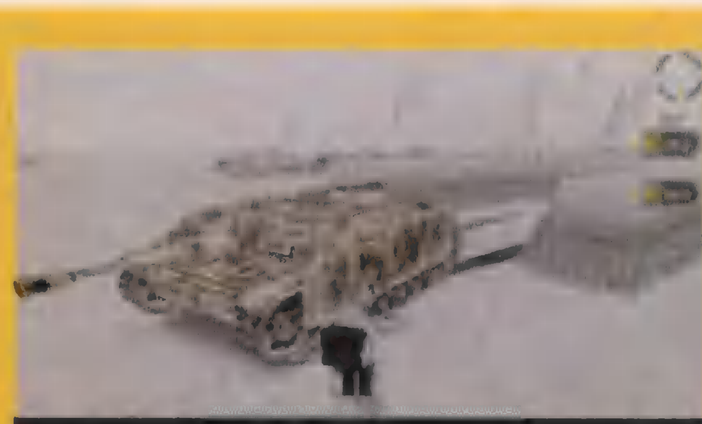


EEDOM

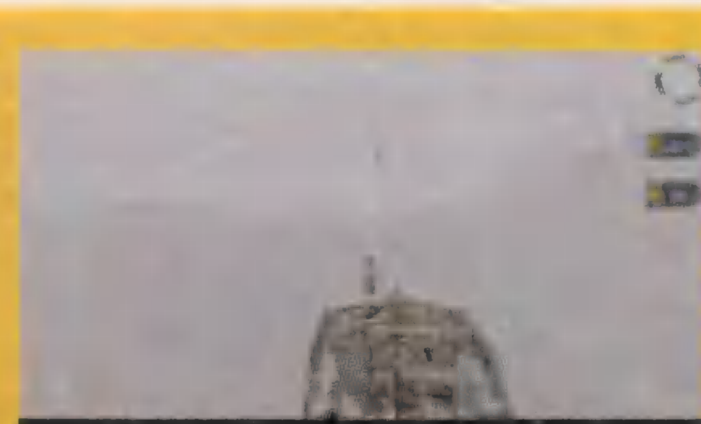


TANKT-TYKA

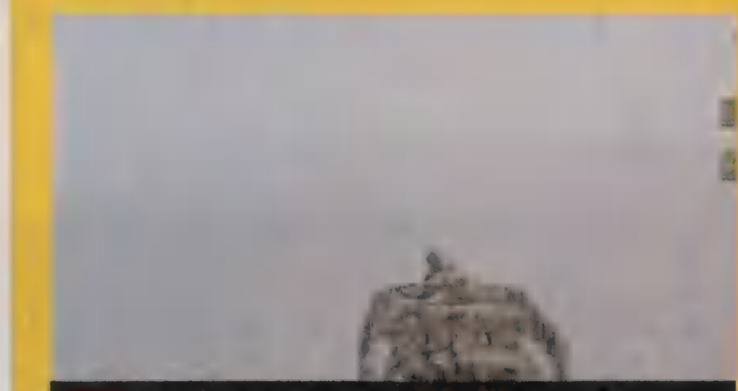
Po krótkim kontakcie z czołgiem w pierwszej odsłonie, możemy teraz sami przemierzać tundrę w trzewiach mechanicznej bestii. Teraz jest to StuG - działo szturmowe.



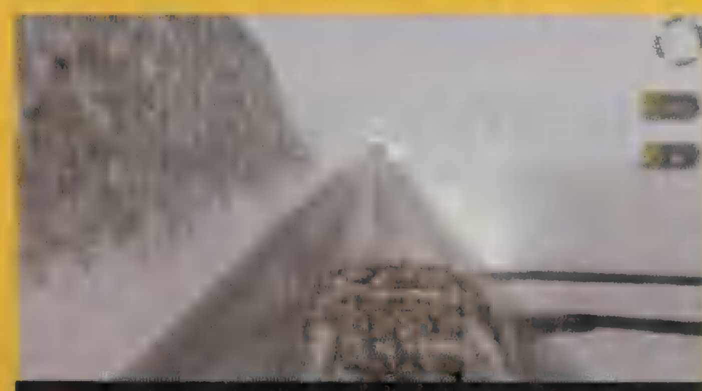
Oto Twoja nowa zabawka. Milutka, nie?



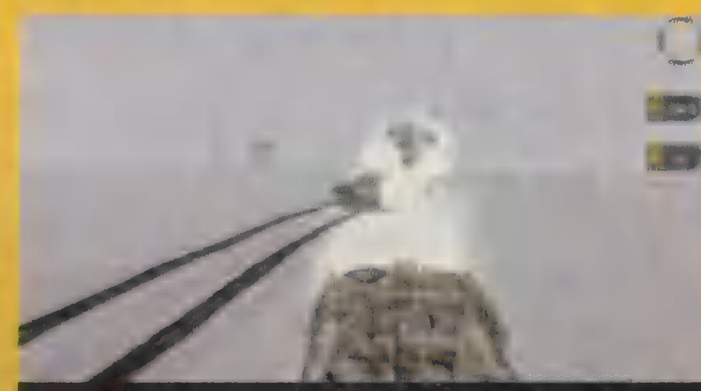
Ruszamy na łów, towarzyszu mój!



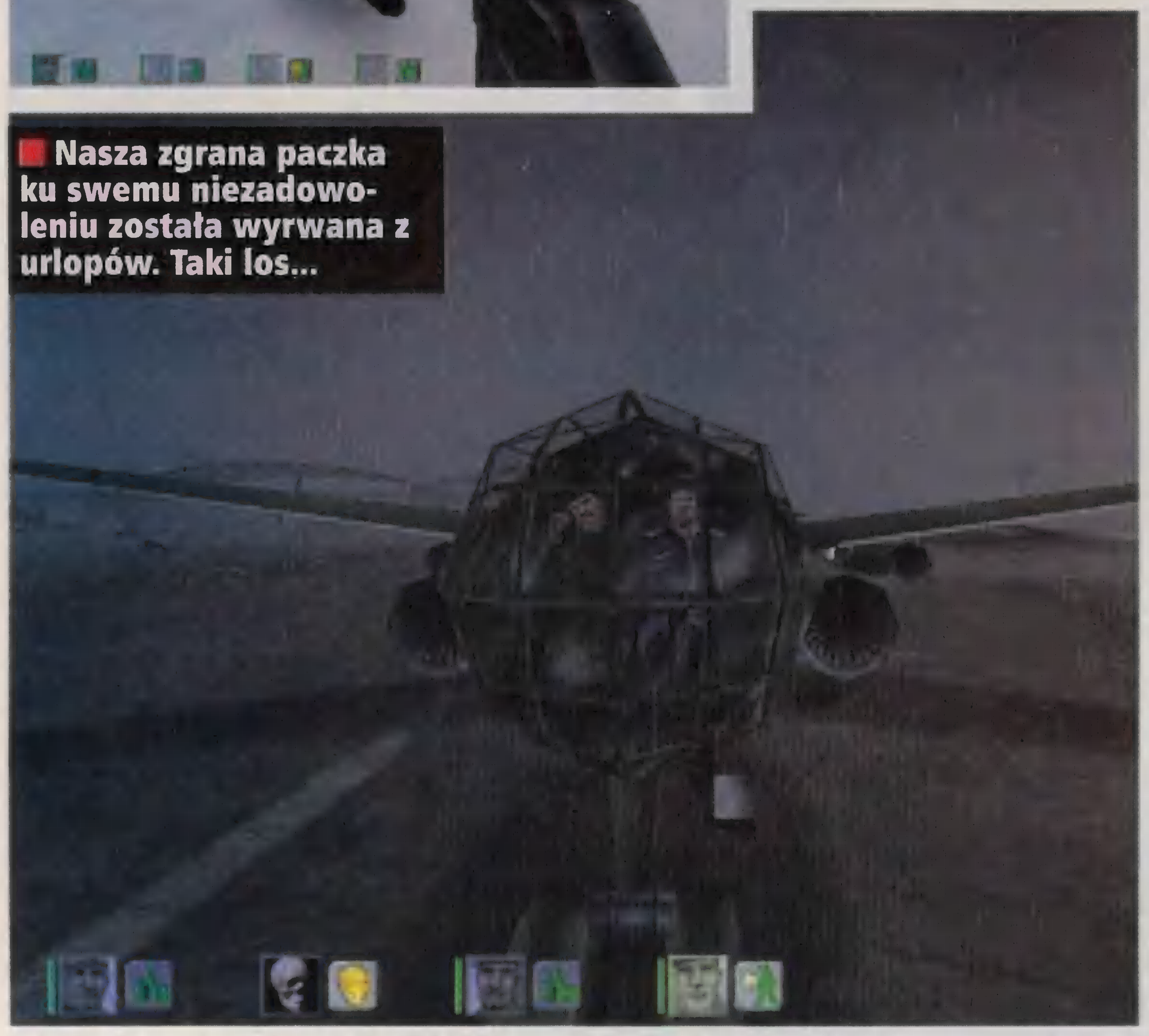
Wspaniałe poczucie władania bestią.



O... i oto z mgły coś się wyłania. Mamy cel.



I rozwalamy go jednym podkalibrowym.



Nasza zgrana paczka ku swemu niezadowoleniu została wyrwana z urlopów. Taki los...





Zima to główny motyw tego dodatku. Oto kilka pocztówek z wakacji.

kotlety. Ponieważ wszystkim się podobały, autorzy postanowili napakować nimi nowe misje - co dowodzi całkowitego braku wyobraźni. Tanki nie chcą (a może nie potrafią) zboczyć z raz obranej drogi, dlatego też, jeżeli uda nam się zająć pozycję z tyłu, jesteśmy najzupełniej bezpieczni.

Nie oznacza to, że „FFF" pozbawiony jest atrakcji. Pierwsza misja, w której musimy przebierać się, czołgać tunelami i uciec ukradzionym prototypem myśliwca, jest jak film fabularny. Warte wspomnienia jest również to, że będziemy mieli do dyspozycji własny czołg.

Pozostał jednak jeden podstawowy problem. Mimo trzech kolejnych łatek, „Hidden And Dangerous" jest tak zapluskwiony, że





mógłby wprowadzić w ekstazę każdego entomologa. Trudno znaleźć dla tego wytłumaczenie. W rozszerzeniu pojawiają się więc wszystkie stare usterki, którym towarzyszy kilka zupełnie nowych. „Hidden" jest oczywiście fascynującą grą i zdobył sobie miano królowej żołnierskich symulacji, jednak trzeba przyznać, że nadmierne „zapluskwienie", niejednego już zniechęciło. Podsumowując więc, nie najlepszy dodatek, to ostatnia rzecz, jakiej potrzebuje „Hidden And Dangerous". Przydałoby się więcej konsolidacji i spójności. „Hidden And Dangerous 2" ma pojawić się w kwietniu i muszę przyznać, że jest to jeden z nielicznych przypadków, kiedy z radością powitam kilkumiesięczny „poślizg", aby autorzy mieli więcej czasu na dopracowanie szczegółów i usunięcie usterek.

KIERON GILLEN

Za: Nowe misje do znakomitej gry, możliwość pojeżdżenia czołgiem.

Przeciw: Dużo usterek, niezbyt nowatorska.

W dalszym ciągu to znakomita gra. Jest w niej nadal pełno błędów. Nowe misje są nieco kontrowersyjne.

WERDYKT 62%

ALTERNATYWNE SWAT 3 92% · Rainbow Six: Rogue Spear 85%

CODENAME EAGLE

O tym, jak to Take 2 próbował zdyskontować sukces własnego produktu. Dodajmy - nieudanie. Choć momentami wydaje się, że...



Oto jedna z tych zabawek, z jakich słynie matuszka Rossija.





Odrobina światła w mrocznym świecie. Buchachacha...



- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **TalonSoft**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.taketwo.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

ORŁY, SOKOŁY...

Muszę przyznać, że jedną tych rzeczy, które zrobiły na mnie wielkie wrażenie była akcja powietrzna. To niesamowite, jak zbudowano ten engine. Niezwykłe wrażenie robią statki powietrzne Rosji i to, co można z nimi zrobić. Eksplozje, rwanie się linek, dźwięk towarzyszący darciu się płótna i uderzeniu kul... Po prostu coś ekscytującego!



Bardzo lubię „Hidden&Dangerous". Prawdziwe uczucie, jakim darzę ten produkt wynika z trzech podstawowych rzeczy. Pierwsze primo: uwielbiam tę epokę (czyli drugą zadymę światową). Drugie primo: doskonale wykonany produkt zasługuje na najwyższy szacunek. I wreszcie trzecie primo: klimat, którego może pozazdrościć niejeden film. Z wywieszonym ozorem czekałem na „ciąg dalszy" i wieści o nadciągającym „Fight For Freedom" skutecznie zaciemniły mi życie. No, ale w międzyczasie Take 2 postanowił nie zasypywać gruszek w popiele.

Efektem takiej właśnie pazerności i braku opanowania jest „Codename Eagle" - gra, której pośpiech nie wyszedł na dobre. Przede wszystkim musimy zacząć od stwierdzenia rzeczy zauważalnej już na pierwszy rzut oka. „Codename" to po prostu klon „H&D", którego akcję przeniesiono do czasów wyimaginowanej I wojny światowej. To znaczy... wojna naprawdę wybuchła w 1914 roku, ale w trzy lata później ktoś morduje cara i jego następca, niezwykle agresywny jegomość z zarostem Rasputina, postanawia z lekka zmienić cele tego konfliktu. Przede wszystkim po dziesięciu latach okazuje się, że Rosja dysponuje bronią zdolną zmienić przebieg każdej wojny, a jeśli dodamy do tego znane dane statystyczne i nieliczenie się z ofiarami, to każdy stwierdzi to samo - Wielki Brat idzie na Europę. Wojska cara zalewają Stary Kontynent i tylko jakiś niedorobiony pilot ze skraksowanego samolotu (czyli Ty) zamierza zmienić bieg wydarzeń. Jak? A przypomnij sobie „H&D", a wszystko stanie się jasne.

„Codename Eagle" daje nam możliwość poznania wyimaginowanego świata, korzeniami tkwiącego w pierwszej dekadzie naszego stulecia. Jako samotny bojownik będziemy przechodzić przez kilkanaście bardzo sprytnie do-





Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz? Nooo...



Lotniskowiec? Niee, to technicznie niemożliwe.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Codename Eagle", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **P233, 64 MB RAM, Voodoo1**	Komputer Testowy: **Celeron400, 64 MB RAM, Voodoo3**
 ROZDZIELCZOŚĆ 640x480	 ROZDZIELCZOŚĆ 1024x786
Werdykt: Ouć, ouć... z lekka się to wszystko kaszani, a dopałka nie wytrzymuje i puszcza co dziesiątą klatkę.	**Werdykt: Znacznie leepiej! Wreszcie można swobodnie wznieść się w przestworza. I zapomnieć o czkawce.**





branych misji, w których nasze zadanie, to zdobycie ważnych dokumentów, zniszczenie obiektu, ucieczka etc. Muszę przyznać, iż mimo wepchnięcia tutaj kilkunastu, jakże dobrze nam znanych motywów z „H&D", „Codename" potrafił zapożyczyć wiele z innych gier. Przede wszystkim mamy możliwość oglądnięcia strefy działania naszego gieroja, a jego ewentualne rany uleczamy znajdując leżące zawsze w pobliżu apteczki (czyżby odpadała nerwowość „śmiertelnie rannych"?). Podzielono także cały inwentarz na dwie niezależne od siebie części - w jednej mamy amunicję, w drugiej gadżety, które mogą się przydać na którymś z etapów gry (np. zgiętą rurę, rozrusznik do wozu etc.). Powoduje to, że „Codename" w przeciwieństwie do „H&D" nabiera bardziej przygodówkowego charakteru. W „H&D" wszystko rządziło się prawami wojennej logiki, tutaj zaś czasami trzeba pogłówkować, by wreszcie dotrzeć do celu. Na naszej drodze zetkniemy się z wieloma postaciami, a pogawędki z nimi dostarczą nam nieco informacji i „pchną akcję" we właściwym kierunku. Czasami takie spotkania ujawniają kilka niedoróbek gry - po prostu przyzwyczajeni do strzelania do wszystkiego co się rusza, „niechcący" zamieniamy ważnego delikwenta w bezkształtną masę. Tym niemniej kilka „pogadanek" podczas misji potrafi odmienić lub poważnie zmodyfikować nasze cele.

Inną sprawą jest użyty w grze engine graficzny. Przez pierwsze kilkanaście minut grania poważnie zastanawiałem się, co zrobić z tym fantem. Po prostu już od samego początku możemy zachwycić się kilkunastoma efektownymi sztuczkami, a jednocześnie zaczniemy kląć widząc, jak tak wspaniały „silnik" po prostu momentami się marnuje. Chodzi o nienajlepsze dobranie tekstur. „Hidden" czy „Half-Lfe" był przykładem doskonałego wycyzelowania

„Latające w powietrzu dwupłaty i adrenalina wypływająca uszami"

szczegółów. Tutaj obiekty są po prostu zbyt przaśne. Drzwi czy ściany budynków chwilami nie wyglądają zbyt przyjemnie (i co ważniejsze - wiarygodnie). Za to obiekty ruchome, to prawdziwy majstersztyk - od wozów pancernych, przez motocykle, samoloty, po... wyrzutnie pocisków. Ja doszedłem do najprostszych wniosków - pośpiech i brak dobrego planowania. Zdumiewające jest jednak to, że mimo takiego podejścia do produktu, owoc działań programistów jest dość interesujący.

Nasz bohater co prawda nie jest czteroosobową ekipą killerów, nie ma statystyk rodem z rolplejów, a jego atutem jest tylko rozwiana na wietrze pilotka, ale... no właśnie. Twórcy „Codename Eagle" co prawda posunęli się za daleko z fantazjowaniem na tematy historyczne, ale stworzyli przebogaty zestaw misji, które będą mogły zadowolić wymagającego fana bezstresowej rozpierdziuchy. Synkretyzm gatunków posunął się tutaj do właściwych proporcji i w efekcie (mimo niedoróbek technicznych) „Codename Eagle" kryje w sobie spory potencjał. Bywają momenty, gdy stajemy urzeczeni jakością i finezją widoku, jaki roztacza się przed naszymi oczętami. Podobnie jest z oprawą muzyczną, która doskonale podtrzymuje klimat i nie przeszkadza podczas rozgrywki. Misje są bardzo zróżnicowane, a takie akcje jak pościg motocyklem za ciężarówką przy wtórze świstu kul, potrafią niebezpiecznie podnieść napięcie. I poziom adrenaliny. **BLACK MAIL**



Cholernie ciemno i czasami strasznie.



Za: Klimat, ciekawe misje, powietrzne ewolucje.

Przeciw: „Papierowi" przeciwnicy, słabe AI, niedopieszczone tekstury.

„Codename Eagle" pokazuje, czym byłby „Hidden" na I wojnie światowej. Po przeróbkach, oczywiście.

WERDYKT 82%

ALTERNATYWNE Half-Life 96% · Hidden & Dangerous 93%

PHARAOH PL

Firma Impressions prezentuje czwartą grę, w której głównym motywem jest ekonomia i budowanie imperium. Powstaje pytanie: nie znudziło nam się to jeszcze?



Ludzie lubią mieszkać w pobliżu pomników, ogrodów i eleganckich placów.





Możemy budować świątynie z ołtarzami ofiarnymi i wyroczniami.

- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Impressions**
- Premiera: **Gwiazdka**
- Cena: **169.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.pharaoh1.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

CZAS POWODZI

Jednym z głównych aspektów historycznego realizmu „Pharaona" jest unikatowy model rolnictwa. Starożytny Egipt uzależniony był od kaprysów Nilu. Doroczne wylewy i użyźnianie w ten sposób ziemi pozwalało na uprawę jedynie przez około sześć miesięcy w roku. Zamiast więc budować farmy i oczekiwać, że będą pracowały stale, trzeba brać pod uwagę cykl wylewów.



1. Ciemne obszary to żyzne pola uprawne. Obecnie na tych terenach radośni farmerzy uprawiają jęczmień i len. Ku naszej chwale.



2. Robotnicy są na tyle rozgarnięci, aby zbierać plony i uciekać przed nadejściem powodzi. Woda przybiera w czasie rzeczywistym.



3. Nadeszła powódź i wszystkie pola są pod wodą. Przyjdzie zaczekać do zimy. W tym czasie robotnicy mogą zająć się budową miasta.

Kontynuacje potrafią przysporzyć wiele problemów. Niektóre są krytykowane za wtórność w stosunku do swoich szacownych przodków, podczas gdy inne (patrz „GTA 2" i „Age Of Empires II") również nie zaoferowały nic nowego, ale charakteryzuje je świetny styl i doskonałe wyważenie proporcji.

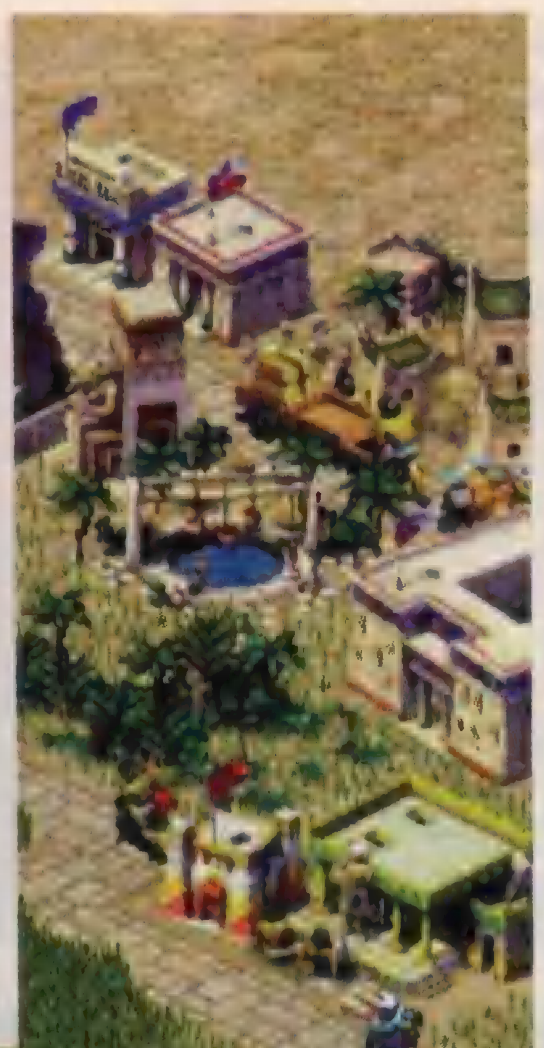


Pomimo odmiennego tytułu i innych realiów, „Pharaoh" jest bezpośrednim potomkiem „Caesara III". A na dodatek całkiem udanym potomkiem. Wyjaśnijmy sobie jednak jedno, nie jest to „Age Of Empires". Mamy tu do czynienia przede wszystkim z grą ekonomiczną, a nie strategią czasu rzeczywistego. Pod tym względem bardziej przypomina „SimCity" niż „C&C". Jednak po mniej więcej dwunastu godzinach gry w „Pharaona" zdajemy sobie nagle sprawę, że nawet w połowie nie poznaliśmy wszystkich zasobów oraz technologii i zaczynamy się zastanawiać, cóż takiego widzieliśmy w „SimCity" i jemu podobnych.

Idea „Pharaona", podobnie jak w przypadku „Caesarów", opiera się na zarządzaniu zasobami. Jest ich około trzydziestu i można je kupować, wytwarzać, wydobywać, przetwarzać, wykorzystywać i sprzedawać, w zależności od scenariusza. Gra podzielona jest na pięć epok, które w miarę wiernie odzwierciedlają okresy historyczne starożytnego Egiptu. W każdej z tych epok mamy do czynienia z innym rodzajem zadań. W pierwszej zapoznajemy się z podstawami ekonomii opartej na uprawie ziemi, w drugiej pojawia się handel i budowanie prostych monumentów. W następnych budujemy wspaniałe miasta oferujących wysoki stan-



Ta część miasta specjalizuje się w produkcji papirusu.









Wielka oflagowana posiadłość to moja siedziba.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Pharaoh PL", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **P200, 32 MB RAM, brak karty 3D**	Komputer Testowy: **PII 350, 64 MB RAM, 3Dfx Banshee**
 ROZDZIELCZOŚĆ 640x480	 ROZDZIELCZOŚĆ 1024x768
Werdykt: **Działa poprawnie w tej rozdzielczości, ale przy dużej aktywności widoczne jest spowolnienie.**	Werdykt: **Doskonałe osiągi, ale przy tej rozdzielczości umyka wiele szczegółów.**

dard życia oraz utrzymujemy duże armie i floty, budując jednocześnie ogromne piramidy.

Ten złożony system ekonomiczny opiera się na wykorzystaniu gońców: jeżeli pojawia się konieczność wybudowania czegoś, wysyłany jest goniec i gdy odwiedzi dostateczną liczbę zamieszkałych gospodarstw, zostanie zorganizowana odpowiednia ekipa pracowników. Struktury, które dostarczają niezbędnych usług również wysyłają gońców i odwiedzane przez nich gospodarstwa mogą z nich korzystać. W ten sposób domostwa podwyższają swój standard i wartość rynkową, wzrasta parametr prosperity, a do kasy wpływa więcej podatków.

Niewiarygodna złożoność późniejszych misji jest do opanowania tylko dlatego, że we wszystko zostajemy wprowadzani stopniowo. Po jakimś czasie będziemy wiedzieli jak dostosować liczbę farm produkujących len oraz przędzarni do limitów eksportowych. W ten sposób niektóre branże mogą pracować na zwolnionych obrotach, podczas gdy my rozprawiamy się z najeźdźcą lub z nierealnymi żądaniami władcy. Tutaj, podobnie jak w przypadku „Caesara III", nasza pozycja zależy od tego, jak sprawnie zarządzamy miastem. A jeżeli potrafimy zaspokoić wszystkie zachcianki Faraona (jak na przykład nagłe zapotrzebowanie na 23 beczki piwa), nasza reputacja będzie gwałtownie rosnąć.

Na szczęście nie każda misja wymaga żonglowania wszystkimi zasobami. Mówię na szczęście, gdyż przy około 30 surowcach i produktach pochodnych, nie mielibyśmy szans, aby sobie z nimi wszystkimi poradzić. Często przyjdzie nam budować monumenty, ale na próżno byśmy szukali surowców do

„Miłośnicy strategii wojennych nie znajdą tu wiele dla siebie"

produkcji cegieł. Możemy za to importować glinę i słomę, co wyjdzie taniej niż kupno gotowych cegieł od sąsiada.

Oczywiste jest, że „Pharaoh" nie każdemu przypadnie do gustu. Działania zbrojne stanowią mniej więcej 20% gry, ale w zasadzie opierają się na dojściu do takiego etapu rozwoju ekonomicznego, który umożliwi budowę fortów i produkcję uzbrojenia. Sama walka prowadzona jest w czasie rzeczywistym, ale jej opcje nie są tak zaawansowane, jak nawet w pierwszym „Age Of Empires". Jeżeli wybudujemy fort, zacznie stopniowo wypełniać się żołnierzami. W przypadku najazdu, kierujemy nasze oddziały do odparcia ataku i gdy dysponujemy odpowiednio liczną armią, zwyciężymy. Jeżeli zaś nie, najeźdźcy pozwoli zniszczą całe miasto. Włączenie elementów walk morskich jest miłą niespodzianką, ale wojaczka to będzie bułka z masłem dla wszystkich weteranów „C&C".

Jednak stawiane przez „Pharaoh'a" wyzwania są ciekawe. Chociaż miłośnicy strategii wojennych nie znajdą tu wiele dla siebie, to jednak ci, którzy ponad wszystko cenią myślenie strategiczne poczują się z pewnością usatysfakcjonowani. Jednak zbyt mało



ulepszeń w stosunku do „Caesara III" sprawi, że „Pharaoh" nie będzie raczej pretendował do miana gry wszech czasów.

Na koniec jeszcze miła wiadomość dla wszystkich pasjonatów starożytnej historii znad Wisły i Odry. Firma Play It podjęła się całkowitej lokalizacji „Pharaona", co wymaga sporego wysiłku, jako że objętość tekstów, zawartość interfejsu i podręcznika składają się na pokaźny pakiecik. Cieszy to, że coraz więcej firm podejmuje ten wysiłek, co poszerza krąg potencjalnych odbiorców gier. Ponieważ jednak na polską wersję przyjdzie nam jeszcze jakiś czas poczekać, dystrybutor dołącza do każdego egzemplarza gry w wersji oryginalnej specjalny kupon, który umożliwi wymianę na wersję zlokalizowaną! **ROSS ATHERTON**

Za: Ogromny rozmach, realizm i długi czas rozgrywki.

Przeciw: Nie stanowi rewolucji w stosunku do „Caesara III".

Ogromnie rozbudowana gra ekonomiczna. Wciągająca, ale niektórym może wydać się zbyt skomplikowana.

WERDYKT 83%

ALTERNATYWNE SimCity 3000 89% | Civilization: CTP 90%

EARTH 2150

Czy na pierwszy rzut oka można rozpoznać, że gra pochodzi z Polski? Czasami tak, lecz w przypadku „Earth 2150" z pewnością nie możemy tego stwierdzić...



Aachhhh... nie ma nic lepszego niż zapach napalmu o poranku.





Centrum rozkazodawcze jest właśnie tutaj. Chroń je za wszelką cenę.



- Wydawca: **Topware**
- Producent: **Topware**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **89.95**
- Dystrybucja: **Topware**
- Strona WWW: **www.earth2150.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Dlaczego? Bo reprezentuje ona najwyższy światowy poziom! Odpalając najnowsze dziecko TopWare spodziewałem się ujrzeć kolejną pikselozę, w której dobre pomysły zostały przytłoczone masą błędów i niedoróbek. Ogromne było moje zdziwienie, gdy ujrzałem grę mogącą spokojnie konkurować z najlepszymi zagranicznymi produkcjami. Przez chwilę przecierałem oczy ze zdumienia.

Na Ziemi, jak zapewne zauważyliście kłębią się miliardy przedziwnych istot, zwanych ludźmi. Stworki owe mają to do siebie, że od czasu do czasu, tak dla przekory, rozpętują jakąś wojenkę. Przez kilka tysięcy lat niebieska planeta spokojnie znosiła najróżniejsze ludzkie fanaberie, lecz po kolejnym konflikcie, w którym wykorzystano broń atomową, sytuacja stała się dość nieciekawa. Wszystko za sprawą energii powstałej w wyniku potężnych eksplozji, która wytrąciła ziemię z orbity i wysłała ją na spotkanie ze Słońcem. Perspektywa ugotowania się żywcem nie przypadła jednak do gustu jej mieszkańcom, postanowili więc czym prędzej opuścić rodzimą planetę. W tym celu trzy największe światowe organizacje zaczęły budować dla swych obywateli gigantyczne statki kosmiczne, które miały odlecieć w kierunku nadających się do kolonizacji ciał niebieskich. Był tylko jeden problem - surowce wystarczyły na stworzenie tylko jednego kolosa. I znowu wywiązała się wojna; jej zwycięzca opuści ginącą planetę, by zapewnić przetrwanie gatunku, przegrani zaś... odparują. W tym miejscu zaczyna się nasza działka; po obejrzeniu krótkich filmów propagandowych i opowiedzeniu się po jednej ze stron konfliktu, możemy bez zbędnych ceregieli przystąpić do przelewania krwi.

Grę zaczynamy w bazie głównej, z której wyruszać będziemy na kolejne misje. Na wykonanie zadania, którego się podjęliśmy, mamy prawie 200 dni, (przy czym minuta w grze, to sekunda czasu rzeczywistego!). Bez barier czasowych możemy przenosić się między terenem walk a kwaterą główną i przy pomocy helikopterów transportować jednostki oraz pieniądze w jedną lub drugą stronę. Jest to o tyle ważne, że po jakimś czasie, podstawowym celem naszych wypraw staną się surowce potrzebne do wytwarzania pojazdów, wynajdywania nowych technologii, no i oczywiście do budowy statku-arki (większość z powierzanych nam zadań pobocznych polegać będzie właśnie na odsełaniu pewnej ilości kasy na orbitę). Ciekawym novum jest to, że następujące



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Earth 2150", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P200, 32 MB RAM, Voodoo1**



Werdykt: Wszystko chodzi, ale zapomnijcie o tzw. dobrej zabawie. Czas dołożyć nieco hardwarowych zabawek.

■ Komputer Testowy: **PII300, 64 MB RAM, Voodoo2**



Werdykt: Nooo, wreszcie można odetchnąć i ze spokojem skoncentrować się na grze.



■ W ostatniej chwili zdążyłem złapać ten screen. Potem wyparowałem...



■ Spojrzeć śmierci w oczy.





■ Doskonale zobrazowano eksplozje, ruch jednostek i zmiany w terenie. „Earth 2150" prezentuje się świetnie!

po sobie zadania nie mają kluczowego znaczenia w skali całej operacji, czyli niepowodzenie w kilku nawet starciach nie uniemożliwia nam przejścia gry. Ale dość ględzenia o surowcach, wydobyciu i innych określeniach, które kojarzą mi się z lekcjami geografii. Czas pogadać o czymś ciekawszym - uzbrojeniu! Liczba dostępnych w grze pukawek z początku nie jest imponująca, ale w miarę, jak będziemy dokonywać kolejnych odkryć, wzrośnie i zapewni nam szeroki wachlarz doznań wizualnych. Dla fanów składania własnych jednostek mam świetną wiadomość - z różnych modeli podwozia oraz dostępnych typów uzbrojenia, będziecie mogli sklecić naprawdę sporą ilość sprzętu. Co ciekawe, do obrony własnych instalacji nie potrzebujemy wieżyczek, bo działa, lasery i karabiny można montować bezpośrednio na budynkach. Pamiętajcie tylko o tym, że niektóre pukawki nie mogą razić pojazdów latających, więc komponujcie swoje siły z takich jednostek, które będą w stanie zaszkodzić każdemu zagrożeniu. Jedyną rzeczą, do której mógłbym się przyczepić, to sztuczna inteligencja. Owszem, komputer potrafi atakować naszą bazę z kilku stron, ale nie umie już na przykład wykorzystać nadarzających się okazji do kontrnatarcia czy wycofywać się, gdy nie ma szans na wygranie potyczki. Poza tym, jeżeli wydamy swym jednostkom rozkaz przemarszu przez jakiś wąwóz, to musimy liczyć się z tym, że gdzieś po drodze zostaną one zablokowane.

Od strony oprawy audio-wizulanej „Earth 2150" stoi na naprawdę bardzo wysokim poziomie. Grafika jest dopracowana do tego stopnia, że zdarzało mi się zapatrzeć w powstający budynek, a w międzyczasie wróg równał z ziemią zaplecze mojej bazy. Podobne wrażenie zrobiła na mnie atmosfera nocy, po której zapadnięciu wszystkie pojazdy oraz instalacje rozświetliły się dziesiątkami reflektorów; dorzućcie do tego nieustannie niemal padający śnieg i łapcie opadające szczęki! Animacje, którymi gra jest upstrzona, naprawdę potrafią zainteresować, a niektóre teksty po prostu Was zamurują. Dźwięki oraz muzyka ustępują nieco oprawie graficznej, ale mimo to prezentują się dość okazale. Wszystkie jednostki nawijają płynnie po polsku (głosy im użyczone nie doprowadziły mnie do szewskiej pasji to w rodzimych grach rzadkość!), a gdy ma miejsce jakieś starcie, zaczynają drzeć się w niebogłosy. Okrzyki w stylu „URRRRRAAAAAA!" czy „trafili mnie!", mieszają się ze sobą stwarzając wrażenie nieopisanej kotłowaniny. Podkład muzyczny jest raczej neutralny - buduje klimat pozostając jednocześnie niezauważonym. W zasadzie „nie wpada w ucho", ale też nie sprawia, że owo ucho odpada.

„Wszystkie jednostki nawijają płynnie po polsku"



Muszę przyznać, że dostając pudełko z „Earth 2150" nie spodziewałem się gry tak dobrej. Na pewno nie będziecie mogli uważać wydanych na nią pieniędzy za stracone. Gorąco polecam!

KAYACKASH



■ **Za:** Niesamowita grywalność, śliczna grafika i rozluźniający humor.

■ **Przeciw:** Zbyt niski poziom trudności.

TopWare dał do pieca! Mamy niezły kawałek strategii na Święta.

WERDYKT 92%

ALTERNATYWNE ■ Warzone **94%** ■ Total Annihilation **96%**

SEGA RALLY 2

Nie wiesz, co zrobić z pieniędzmi? Kup peceta.



■ 146 km/h po śniegu? Nie próbujcie tego w praktyce!





■ Dynamiczne powtórki są jedną z wielu zalet „SR2".

- Wydawca: **Sega**
- Producent: **Sega**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **149.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.sega.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Mając peceta, nie będzie już przeszkód z dostępem do Internetu. Będziesz w stanie pisać na nim teksty. Jeśli zechcesz, za jego pomocą możesz dorobić swojej pani od fizyki brodę. Co można jeszcze ciekawego z nim uczynić? Dzięki niemu pograsz w najlepsze konsolowe rajdówki: „Colin McRae Rally" (PSX), „Sega Rally" (Saturn), i w końcu „Sega Rally 2" (Dreamcast)!!!

„SEGA RALLY 2" VS „CMR RALLY"?

Oczywiście istnieją samochodówki pisane tylko z myślą o PC. Na przykład zrecenzowany u nas miesiąc temu „Rally Championship". Osobom, które pierwszy raz siadają przed komputerem, albo chcą sobie po prostu chwilkę pograć, produkt Magnetic Fields może się nie spodobać. Z „Sega Rally 2" jest zupełnie inaczej. Jest to pozycja dla początkujących graczy, dla ludzi, którzy chcą usiąść przed komputerem na 15 minut i dobrze się pobawić. Obydwie gry mają w zasadzie tylko jedną wspólną zaletę, którą jest wspaniała grafika. Reszta - to zestaw różnic. Istnieje jednak rajdówka, którą w całości można by porównać do produktu Segi. Jest nią PSX-owy „Colin McRae Rally". Gra piękna, przyjemna i niezbyt trudna. Na cóż więc czekamy - zaczynajmy walkę!

OS 1: START!

W „Sega Rally 2" na początek dostajemy mnóstwo opcji. Możemy wybrać tryb arcade, mistrzostwa, jazdę na czas, trening, wyścig z kumplem na podzielonym ekranie i w końcu tryb multi-player pozwalający ścigać się po sieci lokalnej lub za pomocą Internetu. Sporo? Owszem. Nawet więcej niż w „Colinie", który może się pochwalić przed Segą jedynie jazdą próbną na parkingu. Dzięki tak pokaźnej ilości opcji wiadomo, że gra Segi nie znudzi się szybko. I to ona wygrywa na pierwszym, krótkim odcinku specjalnym.



OS 2: TRASY I SAMOCHODY

Tu artyści z Segi zdecydowanie się poprawili, biorąc po uwagę ich poprzednie dokonanie (pierwszą część „Sega Rally"). Teraz dostajemy kilkanaście tras i samochodów umieszczonych w pięciu różnych sceneriach. Są już wcześniej poznane Lancia Delta i Toyota Celica, ale także nowe, takie jak Subaru Impreza, Toyota Corolla czy Mitsubishi Lancer. O ile w „Colinie" trasy były tworzone na podstawie istniejących w rzeczywistości, to w „SR2" realizowano je jedynie przy pomocy bujnej wyobraźni twórców. Wynik: mniejszy realizm gry Segi. Często zdarzają się dziwnie porozmieszczane zakręty - jeden za drugim - wszystkie po 90 stopni. Poza tym w niektórych miejscach droga jest nienaturalnie szeroka. Wszystkie samochody zachowują się



Oto znana z poprzedniej edycji zabytkowa Lancia.



bardzo podobnie, różnią się tylko podstawowymi parametrami, takimi jak przyspieszenie, czy prędkość maksymalna. Plusem są spore możliwości ingerencji w technikalia pojazdu: twardość zawieszenia, opony czy przełożenia skrzyni biegów. W „Colinie" różnice pomiędzy poszczególnymi brykami są dużo bardziej odczuwalne, nie trudno jest już po krótkich jazdach testowych znaleźć dla siebie odpowiedni samochód. W tej konkurencji produkt Codemastersów ma zdecydowaną przewagę.

OS 3: GRAFIKA I DŹWIĘK

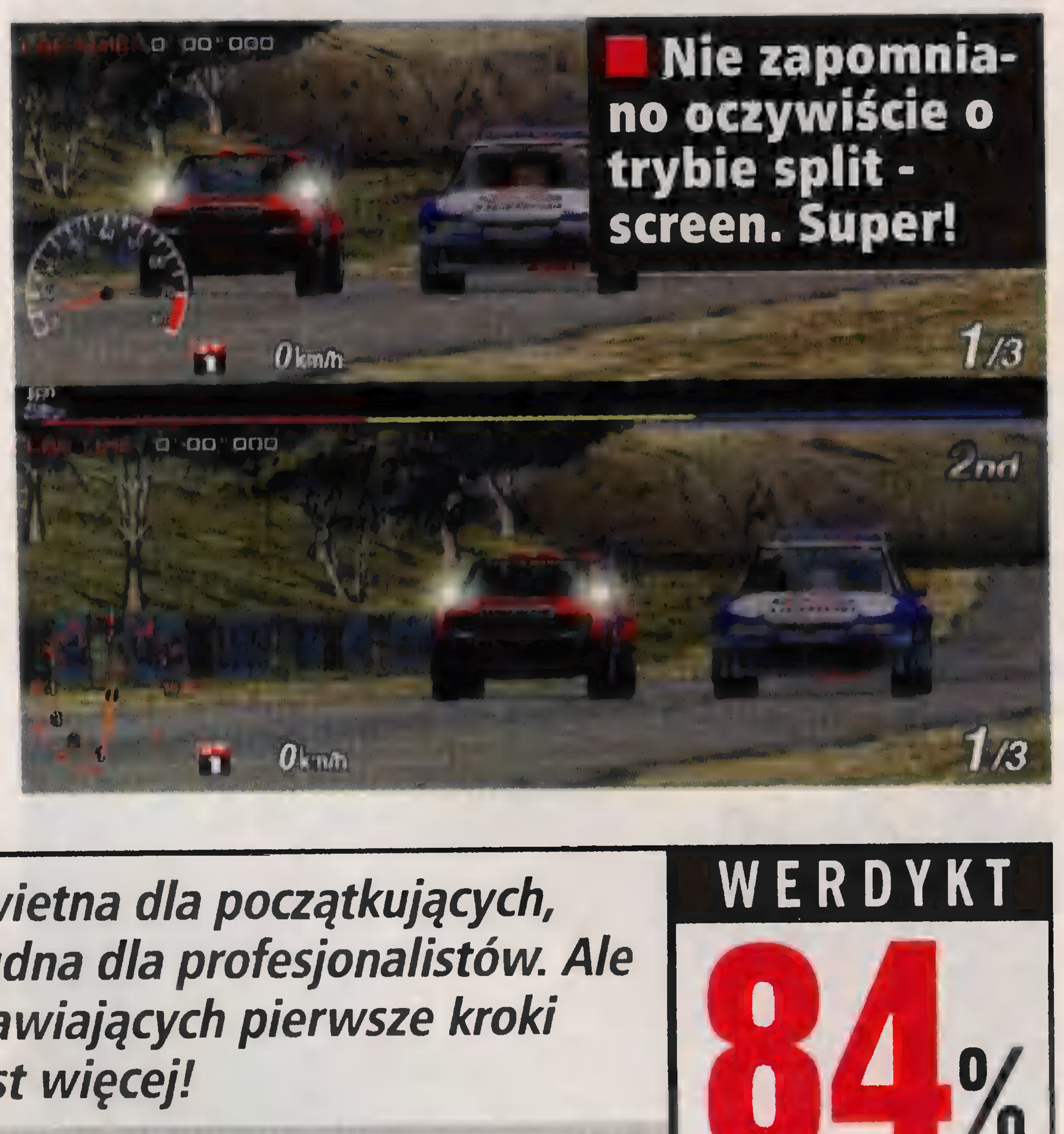
Pod względem graficznym „CMR" w porównaniu do „Sega Rally 2" wypada bardzo blado. Nic dziwnego, przecież dzieło Segi było od początku tworzone z myślą o konsoli drugiej generacji. Dodatkowo, konwersja na peceta wyszła jej na dobre. Modele samochodów są stworzone bez większych potknięć, wyglądają bardzo realistycznie i szczegółowo. Przyczepić się można jedynie do dymu z kół, który przypomina raczej... rozdarte worki foliowe! W wyglądzie tras natomiast trudno jest się do czegokolwiek doczepić. Są bardzo urozmaicone graficznie, dodano wiele bajerów, między innymi są strusie biegające po trasie, albo „ruchomi" fotografowie, migający fleszami po to, by w ostatniej chwili uciec sprzed maski naszej pędzącej bryki. Doskonale przedstawiają się powtórki. Są bardzo widowiskowe i z chęcią ogląda się je po każdym przejechanym odcinku specjalnym.

Jeśli chodzi o dźwięk, „Sega Rally 2" nie odbiega od standardów. Wszystkie odgłosy są typowe dla gier arcade. Przykładowo, mamy wrażenie, że słyszymy pilota, jakby mówił nie do nas, lecz do szerokiej publiczności, i to z potężnego megafonu. Dodatkowo pilot lubi się także zapomnieć w ekstazie i komentować naszą jazdę. Odgłosy silników poszczególnych samochodów praktycznie się nie różnią.

OS 4: META!

Trudno powiedzieć, czy „Sega Rally 2" jest lepsza od „CMR" i podobnych im rajdówek. Zależy, z której strony na to popatrzymy. Produkt Segi zadowoli na pewno miłośników zręcznościówek, graczy młodszych, lubiących nieskomplikowaną, przyjemną zabawę. Jeśli za kultową grę uważasz na przykład „Rally Championship", to nie masz tutaj czego szukać - „SR2" zbyt szybko Ci się znudzi. Mimo, że osobiście wolę grać w realistyczne symulatory, wystawiam „SR2" wysoką ocenę. Przede wszystkim dlatego, że krąg jej odbiorców jest bardzo szeroki, i myśląc obiektywnie, można łatwo dojść do wniosku, że może ona odnieść na świecie spory sukces!

KRZYCHOO



Nie zapomniano oczywiście o trybie split-screen. Super!

Za: Prosta, łatwa i przyjemna! Do tego śliczna grafika.

Przeciw: Miłośnikom realizmu może szybko się znudzić.

Świetna dla początkujących, nudna dla profesjonalistów. Ale stawiających pierwsze kroki jest więcej!

WERDYKT 84%

ALTERNATYWNE Screamer Rally | Colin McRae Rally

PANZER GENERAL 3D

Trochę czasu zabrało mi nabranie w płucka większej ilości tlenu. Astma jeszcze nie grozi, ale produkt SSI może wywołać bardzo skrajne odczucia.







Nasze Stukasy równają francuską piechotę. Yeach!



Po wyłączeniu animacji nawet da się grać.



- Wydawca: **Mindscape**
- Producent: **SSI**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.ssionline.com**
- Wymagania: **PII 300, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

SSI - nazwa potrafiąca nawet w żyłach 80-letniego stratega wzbudzić żar uniesień („Co tam kobietki!" - cyt. Baron Jack). Firma, która przyzwyczaiła nas do publikowania wspaniałych strategicznych hiciorów (co prawda z ich poziomem różnie bywało), postanowiła zrobić prawdziwie rewolucyjny krok. Wprowadzenie jednego z megahitów SSI - „Panzer Generala", do świata 3D jest właśnie tą rewolucją.

Od razu odsłonię karty. Gdy się tylko o tym dowiedziałem, skrzywiłem się z niesmakiem. Po pierwsze: jest to tak klasyczna planszówka, że tylko brak kostki uświadamiał mi, iż siedzę przed komputerem. Po drugie: w przypadku „Panzer General II" posunięcie się do zmiany środowiska i próba wymodelowania obiektów nie wyszła najlepiej - metoda półśrodka nie dała odpowiednich efektów. I na końcu wreszcie - po jaką cholerę upychać w 3D coś, co i tak rajcuje fanów heksów, żetonów i innych papierowych dziwactw. Wielogodzinne pogrywanie w „Panzer Genarala 3D" rozwiało część moich wątpliwości. Ale nie wszystkie...

RDZEŃ

Ten pozostał bez zmian. Przynajmniej jeśli chodzi o stronę merytoryczną zabawy. Do wyboru został oddany pokaźny zestaw scenariuszy i tryb kampanijny. Poświęćmy mu chwilkę. Teraz mamy okazję wcielić się w któregoś z najwybitniejszych dowódców epoki II wojny światowej. Dzięki takiemu rozwiązaniu nie wybieramy konkretnego teatru działań czy bitwy, ale odbywamy frontowy staż wraz z kreowaną postacią. Są tutaj tak znani generałowie, jak Guderian, Rommel, Patton, Montgomery, de Gaulle, Kesselring czy O'Connor. W tym momencie potrzeba nam nieco wiedzy historycznej, by udać się z danym jegomościem w kontrolowaną podróż. Pomaga w tym podręczna informacja, ale poza jako takim określeniem frontu i ilością bitew, które przyjdzie nam rozegrać, nic o nich więcej nie wiemy. Gdy zdecydujemy się na konkretną postać, możemy dowolnie ustawać handicap (znacznie poszerzono tutaj repertuar dostępnych opcji). Pozwoli nam to na dokładne wyważenie wszelkich niuansów rozgrywki. Wchodząc do misji spotykamy się z pierwszą nowością. Całkowicie przeprojektowano nasz „arsenał". Wcześniej mieliśmy tylko ikonki z zestawem parametrów umieszczonych obok. Teraz wszystko zobrazowano w bardzo przyjemnych renderingach, których znaczenie będzie wiadome nawet skończonemu idiocie. Osobiście jednak uważam, że poprzedni system był bardziej przejrzysty, teraz bowiem zestawienie parametrów sprzętów różnych kategorii (np. bombowców i artylerii plot.), przynajmniej z początku, wydaje się być karkołomną sztuczką. Wreszcie wprowadzono postacie dowódców, które stały się personifikacjami „talentów" jednostek. Od ich przedsiębiorczości i doświadczenia zależy, czy dana jednostka okaże się elitą na polu walki. Tu zresztą wychodzi jeden ze „smaczków" gry. Zdjęcia przedstawiające dowódców po prostu zeskanowano, dbając tylko o to, by szefowie armii posiadali zgodne z wydarzeniami historycznymi, nazwiska. Cała reszta została dołożona na zasadzie „Anglik - ma brzmieć po angielsku". Na jednym ze screenów zobaczycie zestawienie takich „ciekawostek". Oto oficer gen. O'Connora - Baldwin tak naprawdę nazywa się Sosabowski (dowódca naszej Brygady Spadochronowej!), a Emerson to dowódca

„Grafika 3D? Tutaj? Po co? Trzy pytania bez odpowiedzi"





Jeśli ktoś myśli, że to Ardeny, to jest w błędzie.

obrony Krety w 1941r. - gen. Freyberg. No, ale to przecież „Panzer Genaeral 3D", a nie Encyklopedia II Wojny Światowej. A jednak...

LIFTING

Tym słowem określić można to, co zrobiono z „PG". Mamy tutaj kilka screenów, na których doskonale widać, co poprawiono w tym produkcie. Pamiętacie jeszcze protoplastę gatunku? Rzut 2D, płaski niczym piersi mojej nauczycielki od matmy (Beatko, czy mnie jeszcze pamiętasz?). Wielkim atutem tego rzutu była wyjątkowa czytelność mapy. Ale wciąż brakowało czegoś, co dałoby nam szansę na obejrzenie Linii Gotów. Ewolucja to fascynujące zjawisko...

WALKA

Po wybraniu jednostek wreszcie wychodzimy na plac boju. I tu czeka nas prawdziwy szok! Teren po jakim przyjdzie się nam poruszać, jest po prostu bitmapą naciągniętą na wymodelowany szkielet. Ma to swoje zalety, jak i wady. Pierwsza to przede wszystkim dokładne oddanie niuansów terenowych, które umykały podczas rozgrywki w „allieda" czy starego „panzera". Wreszcie Kasserie Pass odsłania swoje „uroki", a Linia Maginota przestaje być zamglonym wyobrażeniem wyniesionym z lekcji historii. Do tej pory poruszanie jednostkami w terenie przynosiło bardzo przykre niespodzianki (pamiętam pustynne wadi), teraz problemy z transportem są wręcz namacalne. Po prostu WRESZCIE widać, o co w tym wszystkim chodzi! Ale nowe odzwierciedlenie terenu wprowadziło też nowe problemy. Najbardziej widać to przy prowadzeniu walk powietrznych. Wcześniejsze przełączanie między trybem „powietrznym" a „naziemnym", zostało zmienione w „zabawę w chowanego". Musimy koniecznie „namacać" samolot (co wcale nie jest łatwe) i zaznaczając podświetlony heks, nad którym unosi się wraża maszyna, skierować naszego gieroja na cel. Co prawda nadal nie wprowadzono zasady „stosu", ale i tak pierwsze wrażenie przy zarządzaniu naszymi siłami sprowadza się do stwierdzenia „gdzie jest młotek, ja zaraz...". Potem jest znacznie lepiej - po kilkunastu minutach, gdy opanujemy powszechny chaos, można przystąpić do skoordynowanych działań. Jednostki prowadzi się bardzo przyjemnie i nie ma problemu z tak dokuczliwą wcześniej długością animacji. Kliknięcie i oddział ląduje na wyznaczonym heksie.
Wszystko oczywiście odbywa się w klasycznych turach, więc weterani „StarCrafta" czy innego RTS-owego szaleństwa, muszą iść na spacerek. Ofiarą eksperymentu SSI padła jednak grafika jednostek. Nigdy wcześniej nie miałem kłopotów z identyfikacją poszczególnych typów uzbrojenia. Tutaj w ogólnym zarysie można zobaczyć różnicę między czołgiem a piechurem, ale konia z rzędem temu, kto mi powie co to za typ maszyny. Wszystko jest aż do bólu kanciaste i porusza się piekielnie wolno. Widać to po wymaganiach systemowych. PII? Akcelerator? Czy oni poszaleli?!

„Panzer General 3D" jest grą dobrą, w swej części merytorycznej, która nie została zmieniona. Nowa oprawa graficzna należy raczej do części turpistycznej tego produktu. Tym niemniej, warto zobaczyć „PG3D", da Bóg, że jego druga odsłona będzie doskonalsza. O czym donosi Wasz korespondent... **JAGD 52**



Za: Wizualizacja terenu, ciekawy tryb kampanijny.

Przeciw: Koszmarne jednostki, gigantyczne wymagania sprzętowe.

Podrasowany, ale niezbyt udanie, stary hit. Raczej ciekawostka, niż obowiązkowa pozycja w naszym Archiwum.

WERDYKT
82%

ALTERNATYWNE ■ Panzer General ■ Allied General

INTERNATIONAL FO

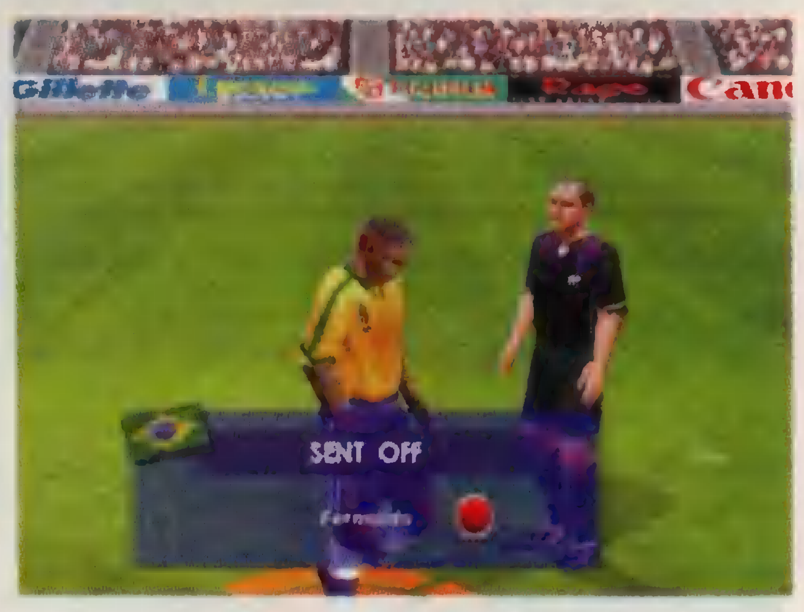
Z Anglią na zielonej murawie zremisowaliśmy 0:0, ale na monitorze Twojego komputera można ten mecz powtórzyć i wygrać np. 6:0!



Staaary, nie widziałem Cię tyyle lat!







- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Rage**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft**
- Strona WWW: **www.microsoft.com**
- Wymagania: **P133, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Do czego to doszło?! Producent „okienek" - Microsoft - wydał grę, do tego jest to piłka nożna. Ale nie jest tak tragicznie, jakby można sądzić. Wręcz odwrotnie. Co prawda patrząc na pana Billa Gatesa i na jego grubość szkieł na oczkach (akwarium z rybkami), można mieć wątpliwości czy oby ten facet w ogóle wiedział, o co chodzi w tym sporcie. Na szczęście nad „International Football 2000" pracowało wiele osób, zapewne specjalistów, o czym można się przekonać już po kilku minutach zabawy.

Na początek „IF 2000" proponuje graczowi standardowe opcje: trening, mecz towarzyski, ligę czy też modne ostatnio scenariusze. Niestety, jest ich tylko kilka, a polegają one na wypełnieniu danego polecenia w określonym czasie, np. w ciągu ostatnich 20 minut meczu należy strzelić 2 bramki, obronić karniaka, a następnie dołożyć z jednego gola, itp. Są też poważniejsze rozgrywki - rozegranie eliminacji, a później finałów mistrzostw Europy czy też Świata. Podział eliminacyjnych grup jest dokładnie taki sam, jak w rzeczywistości. Jak widać dostępne są tylko jedenastki reprezentacji. Można też rozgrywać mistrzostwa kontynentów, a opcja ta jest o tyle ciekawa, że nie od razu dostępne są wszystkie kontynenty. Najpierw należy wygrać puchar Australii, później dopiero pojawia się następny - Ameryki, Afryki, itd. Zapewne autorom gry chodziło o przedłużenie jej żywotności. No cóż, jednych to zmobilizuje do gry, innych zniechęci. Mnogość opcji i możliwych rozgrywek pozwoliła mi z optymizmem spojrzeć na najnowsze dzieło Microsoftu, dlatego czym prędzej zabrałem się za sprawdzenie najważniejszej rzeczy w grach sportowych - realistycznego odtworzenia meczu. Przeglądając dostępne drużyny wprawiony zostałem w błogi nastrój. Jest Polska! Odtąd grałem oczywiście naszymi biało-czerwonymi, a moim głównym przeciwnikiem była Anglia. W końcu ostatni wynik naszej reprezentacji 0:0 z Angolami pozostawił u mnie pewien niedosyt, więc postanowiłem wziąć sprawy w swojego joypada. Powracając do poprzedniej myśli, czyli realistyczności muszę napisać, że byłem pod wrażeniem tej gry. Niesamowite są stadiony. Co



prawda jest ich tylko kilka, ale są one wręcz ogromne. Mają bardzo wysokie trybuny i miło dla ucha dopingujących kibiców. Gdy po raz pierwszy rozpocząłem mecz, dobre pierwsze wrażenie zepsuł jeden element, aczkolwiek bardzo ważny. W polskiej drużynie brylowali niejacy: Grzanka, Antal, Proficz. Niestety, nie są to prawdziwe nazwiska piłkarzy. Z ciekawości sprawdziłem, czy w reprezentacji Anglii, bo w końcu jest bardziej znana, nazwiska choć trochę przypominają te prawdziwe. Niestety, nie. Co gorsze, nie ma edytora graczy. Oj Bill G. & spółka - kasy macie naprawdę dużo, więc dlaczego nie wykupiliście licencji na nazwiska od federacji piłkarskich? Postarano się za to o solidny komentarz prowadzony przez dwóch facetów. Jednakże komentarz, piękna grafika i wspaniały dźwięk to tylko dodatki do gry w piłkę, a ta jest w IF 2000 całkiem dobrze odtworzona, aczkolwiek nie ustrzeżono się kilku błędów, niestety dosyć poważnych, ale o tym za chwilę. Przed pierwszym kopnięciem piłki można zmienić ustawienie drużyny, zrobić zmiany w składzie. Każdy z zawodników określony jest przez 7 cech, typu: prędkość, podanie, strzał... Ich możliwości decydują w sumie o potencjale całej drużyny, który jest przedstawiony w formie ilości gwiazdek (1-5). Taka przykładowa Andora (jedna gwiazdka) jest naprawdę bardzo słaba. Zastanawia mnie tylko, dlaczego we wszystkich piłkach słabsze drużyny o wiele wolniej biegają? Po rozpoczęciu meczu pierwsze, co zwraca uwagę to kapitalny motion capture. Takie czynności, jak składanie się zawodnika do strzału, główki czy też podania są świetnie odtworzone. Widać to zwła-

OTBALL 2000



■ Cholera, chyba mnie zauważyli...



szcza przy strzelanych golach, gdy zawodnik uderza z woleja, przewrotki oraz w paradach bramkarskich. Niestety, obok ładnych goli są też tzw. szmaty. Nie skłamię, jeśli napiszę, że bramkarz stwarza zagrożenie na własnym przedpolu. Do piłek górnych wychodzi tylko po stałych fragmentach gry, a na ogół nie opuszcza własnej bramki. Po faulach w polu karnym, gdy wybija piłkę, robi to często na tyle nieudolnie, że właściwie podaje ją najbliższemu mojemu zawodnikowi, a ten bez problemu strzela na pustą bramkę. Drugi przejaw głupoty to... samobóje. Nie wolno podawać piłki swojemu bramkarzowi, bo ten potrafi ją wpuścić do bramki! Niestety, ten element gry jest wyraźnie niedopracowany. Sam sposób grania podobny jest do tego z „FIFA". Tu piłka także krąży jak po sznureczku, ale na szczęście nie na tyle dokładnie, aby nie było strat. Co więcej, zawodnicy potrafią kiksować (nie trafić w piłkę), puścić piłkę między nogami. Nawet bramkarzowi można założyć siatę! Do kontroli nad piłkarzami używa się 6 przycisków, dzięki czemu masz dosyć duże możliwości sprawowania kontroli nad nimi. Czym dłużej trzymasz podanie, tym dalej poleci piłka. Brakuje tylko tak ostatnio popularnego podania prostopadłego. Niestety, po dłuższej zabawie okazuje się, że jest patent na gola w tej grze. Wystarczy wszystkie akcje przeprowadzać skrzydłem, a następnie dogrywać piłkę do wbiegającego napastnika. Ten na ogół trafia. W ten sposób ze słabszymi drużynami można osiągać wyniki dwucyfrowe. Zmartwiło mnie też to, że nie liczą się kartki w eliminacjach. W ogóle zauważyłem, że za często bezkarnie można faulować. Na szczęście i tak jest lepiej niż w „FIFA'99", gdzie bezkarnie poluje się na nogi zawodników. Poza tymi kilkoma wpadkami autorów sama przyjemność gry w piłkę porównywalna jest do tej z „FIFA'99". Na pewno jej niewątpliwą zaletą jest bardzo ładna grafika i duża prostota, dzięki czemu nawet laik załapie o co chodzi w tym sporcie. A to jest najważniejsze. **BARTEK**



■ Za: Świetny motion capture, grafika, scenariusze, łatwa przystępność.

■ Przeciw: Brak prawdziwych nazwisk, zręcznościowy charakter, patent na gole.

Niezła i nietrudna piłka nożna z bardzo dobrą grafiką. A jednak samym wyglądem B. Gatesa nie można się sugerować.

WERDYKT **83%**

ALTERNATYWNE ■ FIFA'99 **91%** ■ WLS **75%**

KRONIKI CZARNEGO

Gdy Ziemię okryje mrok, a najbliższe królestwo po prostu pewnego ranka przestanie sąsiadować z Twoim ogródkiem, to masz już pewność. Przybyli...



Im by nawet nie pomogły tabletki Vichy. Zgaga to wielki problem...

- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Cryo**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Strona WWW: **www.cryo-interactive.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Może wstęp nie brzmi jak na prawdziwą recenzję RPG—asa przystało, ale pierwsze zdanie ma zmusić Was do przeczytania. Noooo, może przekonać... Jesteście tu jeszcze? To dobrze, bo tym razem spotkacie na swej drodze naprawdę niezły produkt, wart dłuższego pobytu na steranych wszelkim dobrem twardzielach Waszych domowych pecetów. Ale, do rzeczy!

BAJKA...

Każda gra musi mieć swoją historię. Tutaj nie ma odstępstw od tej reguły. Jako młody, zdolny (chciałoby się rzec piękny i ponętny) członek pewnego szlacheckiego rodu, zostajesz wciągnięty w krwawą intrygę. Państwo rozlazło się niczym stare gacie, a utworzone wcześniej frakcje rycerskie mające stać na straży ładu i porządku, zbyt dosłownie potraktowały swą misję. Efekt jest jeden — jak grzyby po deszczu powstają warownie na liniach demarkacyjnych, po gościńcach szaleje bezprawie, a to, co zostało z królestwa pada pastwą łotrów gotowych sprzedać swe matki za worek srebrników. Sytuacja wybitnie potrzebuje bohatera. I chyba właśnie padło na Ciebie.

I RZECZYWISTOŚĆ

„Kroniki Czarnego Księżyca" to najnowsze dzieło CD-Projektu, w pełni spolszczone i kontynuujące chlubną tradycję wydawania rolplejów. Tym razem ich „chemioterapii" poddany został produkt Cryo, firmy, która w dość ciekawy (lecz nie najlepszy) sposób zapisała się w naszej pamięci. Ich pomysły były bardzo interesujące, ale wykonanie pozostawiało wiele do życzenia. I tutaj muszę od razu stwierdzić, że tym razem zespół grafików stanął na wysokości zadania. Wreszcie postacie przestały razić sztucznością, a rendering bestii i przerywniki filmowe stoją na odpowiednio wysokim poziomie. Podobnie jest z polem walki — zieleń drzew, kamienie układające się we wstęgi gościńców i budowle w zamkach tworzą bardzo malownicze i niezwykle realnie wyglądające środowisko.

„Kroniki" są także kolejnym przykładem synkretyzmu gatunkowego. Choć fabuła na milę zalatuje rolplejem, to sama akcja sprowadza się do ciągłego nadzorowania jednostek pałętających się po planszy. RTS? Oczywiście! Ale tkwiący korzeniami głęboko w erpegu. Nasz heros ma możliwość ciągłego doskonalenia swoich umiejętności, co w efekcie daje nam okazję do zapoznania się z nowymi zaklęciami. Powoli kształtujemy jego moc, a setki wrażych kreatur wspaniale podbijają ilość doświadczenia. Podczas wędrówki na drodze naszego młodego bohatera stanie kilkadziesiąt gatunków bestii, skwapliwie wykorzystywanych przez zakony do wewnętrznych rozgrywek. Niech nawet przez chwilę nie przejdzie przez Wam głowę, że zdradzę ostateczny cel gry.

Musicie sami zasiąść przy pececie i spróbować swych sił. Teraz jednak zajmijmy się szczegółami technicznymi.

KSIĘŻYCA





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Kroniki", będą działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P166, 32 MB RAM, brak karty 3D**



Werdykt: W zasadzie silna karta 2D najbardziej wpływa na to, co porazi nasze patrzałki. Tutaj jest słabo.

■ Komputer Testowy: **P233, 64 MB RAM, Voodoo1**



Werdykt: Oooo... tak właśnie być powinno. Podczas rzucania czarów wszystko popyla aż milo.



■ **Jak widać wszystkie bajki o smokach wcale nie były przesadzone.**



■ **To wcale nie był ładunek termojądrowy... To kanapka naszego HOTa.**





SIECZKA

Pole walki widzimy z nieco dziwnej perspektywy (ni to 2, ni 3D), lecz z całą pewnością jest to bardzo wygodne rozwiązanie, o czym przekonujemy się w dalszych misjach. Wówczas dochodzi do naprawdę wielkich bitew i tylko niezła karta 2D oraz odpowiedni rzut na plac boju zapobiegną piekielnie groźnemu dla nas chaosowi. Podległe nam siły możemy dzielić na grupy i dzięki klasycznemu już systemowi przywołań, szybko wskazać nowe cele. Istnieje jednak pewien minus tego rozwiązania – główny bohater ma już przyporządkowane klawiszom numerycznym pewne zaklęcia i w ferworze boju możemy zamiast sprowadzenia oddziału łuczników... wezwać demona lub zamienić konkurencję w wieprzowinę. Na brak interesujących jednostek nie możemy narzekać – od klasycznych piechurów, przez jazdę, machiny oblężnicze, smoki, wiedźmy, czarowników po ożywieńców, bandytów czy gigantyczne bestie. Arsenał jest olbrzymi! Oczywiście każdy z tych „przyjemniaczków" ma ulubioną metodę atakowania nas, co znacznie utrudnia skuteczne powstrzymanie wroga. Z tego, co do tej pory zostało tutaj zapisane, można wywnioskować, że nasze zadanie sprowadzać się będzie tylko i wyłącznie do prania konkurencji. Błąd! Po wykonaniu początkowych kilkunastu misji przyłączamy się do jednej z czterech zwalczających się frakcji i otrzymujemy stanowisko gubernatora. Rozbudowujemy zamek, dokonujemy odkryć technologicznych i powołujemy pod broń naszych poddanych. No,... a potem pierzemy innych po gębach.

„Nie ma nic bardziej krwistego niż stek z zasmażką a'la ogr"

„Kroniki" jednak nie mają zbyt silnego AI. Komputer lubi popadać w schematy i posiadając nawet wielką przewagę, dokonuje klasycznego uderzenia frontem lub lekkiego obejścia. Ponieważ jednak zaimplementowano tutaj pierwociny systemu indywidualnego zachowania się żołnierzy, wpływ walki na morale powoduje, że w pewnym momencie fala wrażych sił załamuje się i nieco uszczknięta przez uporczywych obrońców, odstępuje. Generalnie oddziały wspaniale trzymają szyki, choć w przypadku połączenia różnych typów gierojów, każdy gna w swoją stronę.

Wielkim atutem tego produktu jest lokalizacja, niska cena i... fenomenalna muzyka. Powiem to wprost – „Baldur's" pod tym względem wysiada! Tego nie można oddać textem – to trzeba usłyszeć!!!

JAGD 52



■ **Za:** Genialna muzyka i ciekawy klimat rozgrywki, polonizacja.

■ **Przeciw:** Średnie AI, brak obsługi karty 3D podczas rzucania czarów.

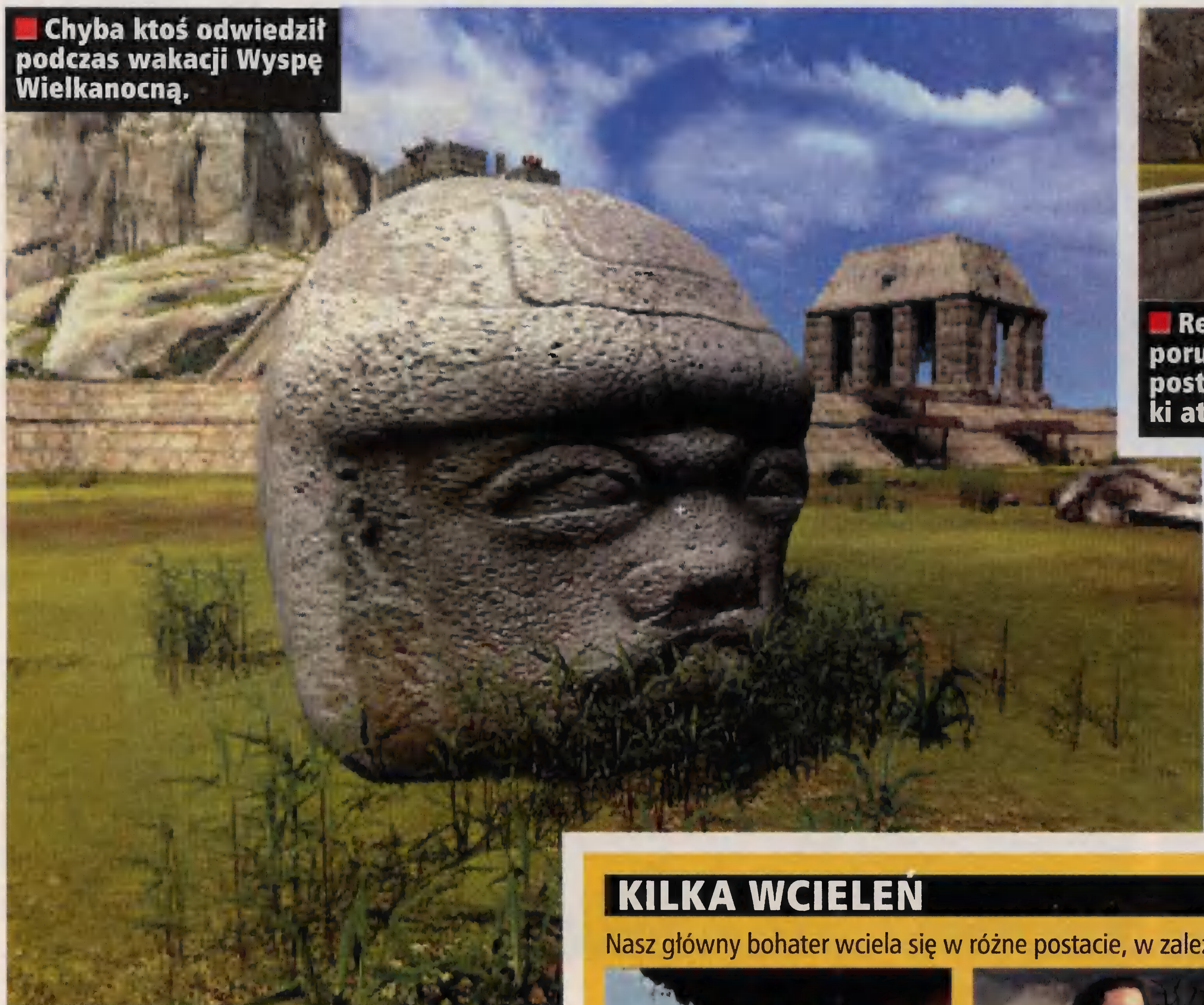
Bardzo dobry, dopracowany produkt. Wart obejrzenia!

WERDYKT 82%

ALTERNATYWNE ■ Age of Empires 2 **84%** ■ Warhammer 40k: ROW **65%**

ATLANTIS 2

Kolejna gra, która udowadnia, że grafika komputerowa może być piękniejsza od rzeczywistości... Niestety.



Chyba ktoś odwiedził podczas wakacji Wyspę Wielkanocną.



Realistycznie poruszające się postacie to wielki atut gry.



KILKA WCIELEŃ

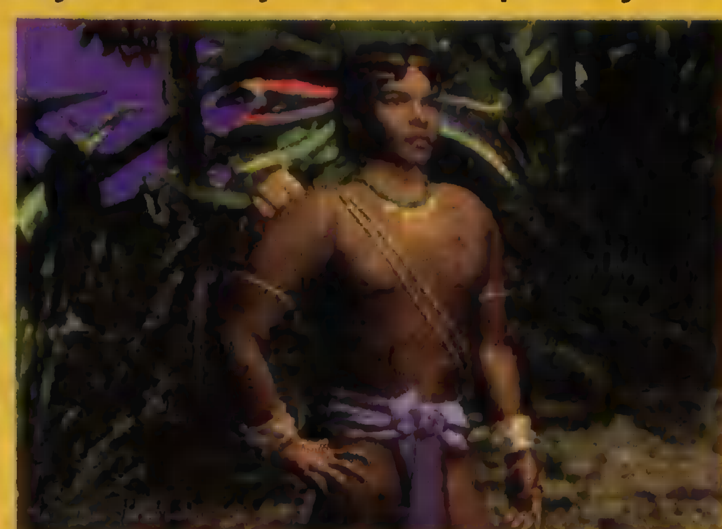
Nasz główny bohater wciela się w różne postacie, w zależności od krainy, w której aktualnie przebywa:



W Chinach



W Irlandii



Na Jukatanie

- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Cryo**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Win95/98**

Wystarczy powiedzieć, że już pierwsza część „Atlantis" szokowała swym niesamowitym wyglądem. A od jej pojawienia się minęło już trochę czasu. Na czym więc skupili się autorzy? Na ulepszeniu interfejsu, rozwinięciu fabuły, wymyśleniu masy nowych zagadek, ale przede wszystkim na przygotowaniu nowej porcji doskonałej grafiki.

„Atlantis 2" to przygodówka, więc bardzo istotna jest jej fabuła. Całość systematycznie ociera się o motyw z legend o mitycznej wyspie Atlantydzie. W poprzedniej części gry główny bohater uratował ową piękną krainę od zagłady. Tym razem wcielamy się w jego następcę, młodzieńca o imieniu Ten, któremu zostaje powierzone podobne zadanie. Na początku gry nie wiemy, dlaczego się tu znaleźliśmy, co robimy i czemu mamy na swej dłoni dziwne znamię. Już po chwili natykamy się na dziwną łódź, w której oprócz wielu nieznanych nam przedmiotów jest również stary człowiek, który nazywa siebie Strażnikiem Kryształu. Dopiero od niego dowiadujesz się o Twojej misji. Wypowiedzi Strażnika są jednak bardzo lakoniczne. Mówi Ci jedynie, że Światło i Ciemność muszą się spotkać, a Ty powinieneś się dostać do Shambhali, gdzie nastąpi kres Twej wędrówki. Zaopatrzony w tak niezadowalającą ilość informacji, ruszasz w świat.

W całej podróży odwiedzisz pięć bardzo różniących się od siebie rejonów świata. Chiny, w których spotkasz ludzi z krowimi i końskimi łbami. Tybet, gdzie przyjdzie Ci konwersować z nietoperzem. Pochmurną Irlandię, gdzie znajdziesz Krainę Książek. Spieczony słońcem Jukatan, w którym będziesz penetrował piramidy Inków i Majów. Piątą krainą, którą będziesz miał okazję ujrzeć, jest wspomniana już Shambhala, a tam czeka Cię... niespodzianka. W każdej z krain wstąpisz w ciało innego człowieka. Raz będziesz wojownikiem z umalowaną w paski twarzą i ekologicznym ubrankiem w kolorze butelkowej zieleni, innym razem natomiast staniesz się w irlandzkim mnichem. Fabuła i wątki w każdej z części gry początkowo różnią się od siebie, jednak pod koniec wiążą się w jakąś logiczną całość. W odwiedzanych przez siebie krainach będziesz miał do wykonania szereg zadań, które pozwolą Ci ukończyć dany etap. A zadania owe wykonasz rozwiązując

ZGADUJ-ZGADULA

Podczas naszej długiej podróży przyjdzie nam rozwiązać całą masę łamigłówek. Oto kilka z nich - domyślcie się na czym mogą one polegać!



Mimo iż wykonane z kamienia, stanowią prawdziwie trudny orzech do zgryzienia.



Podpowiadam - to nie jest prototyp liczydła marki Junost. Choć matemtyka ma z tym sporo wspólnego.



Takiego zestawu klocków nie uświadczysz nawet u Mistrza Słodowego.



Gdy patrzę na to, przypominają mi się podziemne kazamaty naszego redakcyjnego lochu.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Atlantis 2", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **P166, 32 MB RAM, brak karty 3D**	Komputer Testowy: **PII300, 64 MB RAM, Voodoo3**
	
Werdykt: Mimo tak słabego konfigu gra wygląda całkiem nieźle. I nawet da się grać.	**Werdykt: Wspaniały konfig dla wspaniałego produktu. Weźcie kanapki i colę.**



Element anty-Baronowy w grze. Coś dla ciała...

Tak. Uwięzili ją, zakopali. Potem osiedlili się na wyspie, którą nazwali Atlantydą.

ciąg niekiedy bardzo trudnych zagadek.

I tak dokopaliśmy się do fundamentu, na którym opiera się gra. Otóż zagadki, które napotkamy na swej drodze nie sprowadzają się, jak w większości przygodówek, do odpowiedniego łączenia znalezionych przedmiotów czy kojarzenia faktów. Istotą „Atlantis 2" są łamigłówki: logiczne, czasem ciekawe, ale czasem cholernie trudne! Może nie jestem mistrzem w układaniu puzzli, ale jak każdy gracz, potrafię logicznie myśleć. Zagadki wymagają jednak niekiedy bardzo długiego i żmudnego kombinowania. A najgorsze jest to, że reguły danej zagwozdki też są zagadką! Wyobraź sobie sytuację: stajesz przed tablicą, na której widnieją ułożone w jakimś logicznym porządku kropki i kreski. Aby rozwiązać zagadkę, musisz niektóre z tych pól zaznaczyć. Jedyną podpowiedzią, jaką dostajesz jest: „Liczba Jaguara jest liczbą Nietoperza pomnożoną przez siebie samą". Nie rozumiecie? Też z początku nie kojarzyłem i dopiero po dłuższym czasie ciągłego dumania przed monitorem pojąłem reguły. Inne łamigłówki mają taki sam poziom trudności. Nie uznaję tego jednak ani za wadę, ani za zaletę. Dla osób, którym udało ukończyć się podobne do omawianej dzisiaj przygodówki („Reah", „Riven", „Amerzone", „Atlantis"), wysoki poziom trudności nie musi być wadą. Wręcz przeciwnie, może dla nich stanowić wyzwanie, przed podjęciem się którego nie będą mogli się powstrzymać.

Natomiast za wielki plus należy uznać to, że gra jest w całości spolonizowana. Pozwala to przynajmniej ominąć barierę językową, której wielu graczy mogło by nie przeskoczyć. Dialogi są bowiem bardzo rozbudowane, zawierają wiele porównań, przenośni, czasem aluzji. Słuchając ich w naszym ojczystym języku mamy dużo większe szanse na zrozumienie reguł jakiejś zagadki, czy po prostu na dokładniejsze zapoznanie się z fabułą. Trzeba dodać, że lokalizacja gry została przeprowadzona bardzo profesjonalnie. Nie dość, że głosu swego użyczyły gwiazdy polskiego kina i teatru (Marian Kociniak, Anna Seniuk), to zadbano nawet o zgranie wypowiadanych kwestii z ruchem ust komputerowej postaci!

Za obsługę grafiki odpowiedzialny jest engine Omni Sync. Jest to mutacja engine'u z poprzedniej części „Atlantis". Pozwala on w pełni na swobodne rozglądanie się we wszystkie strony, przy jednoczesnym zachowaniu maksymalnej jakości grafiki. Efekt jest cudowny - budowle, rozmaite obiekty, wnętrza budynków możemy poznawać z różnej perspektywy.

Jakość samej grafiki jest oszałamiająca. Trudno znaleźć w jakiejś konkurencyjnej grze tak złożone, szczegółowe i piękne pejzaże, jakie ukazuje nam druga część „Atlantis". Każda kraina wygląda zupełnie inaczej. W Irlandii jesteśmy zauroczeni zielenią trawy, wystrojem wnętrza drewnianej chaty, czy przepięknie wyredendowanymi skałami. Natomiast w tropikach podziwiamy bardzo naturalnie odzwierciedloną przyrodę: roślinki, drzewa, wodę i piasek. Z wielką dbałością o szczegóły stworzono



również postacie. Wyglądają tak realistycznie, że czasem można podejrzewać, czy nie są to przypadkiem sfilmowani prawdziwi aktorzy. Każda postać perfekcyjnie posługuje się „językiem ciała": gestykuluje, porusza się, na jej twarzy widać charakterystyczną mimikę, zależną od aktualnej sytuacji. Jedno jest pewne: doskonałego talentu graficznego panom z Cryo nie można odmówić!

Trudność zagadek zawartych w „Atlantis 2" sprawia, że z pewnością nie jest to gra dla nowicjuszy czy osób stawiających pierwsze kroki w przygodówkach. Inna sprawa, że w omawianą dzisiaj gierkę można pograć tylko dla przyjemności, którą daje nam oglądanie nieziemskiej wprost grafiki...

KRZYCHOO

Za: Grafika, grafika, grafika i całkowite spolszczenie.

Przeciw: Czasami nader trudne zagadki.

Mistrzyni świata w kategoriach: Najładniejsza Przygodówka i Najbardziej Wkurzająca Łamigłówka.

WERDYKT 83%

ALTERNATYWNE Atlantis · Amerzone 69%

WHEEL OF TIME

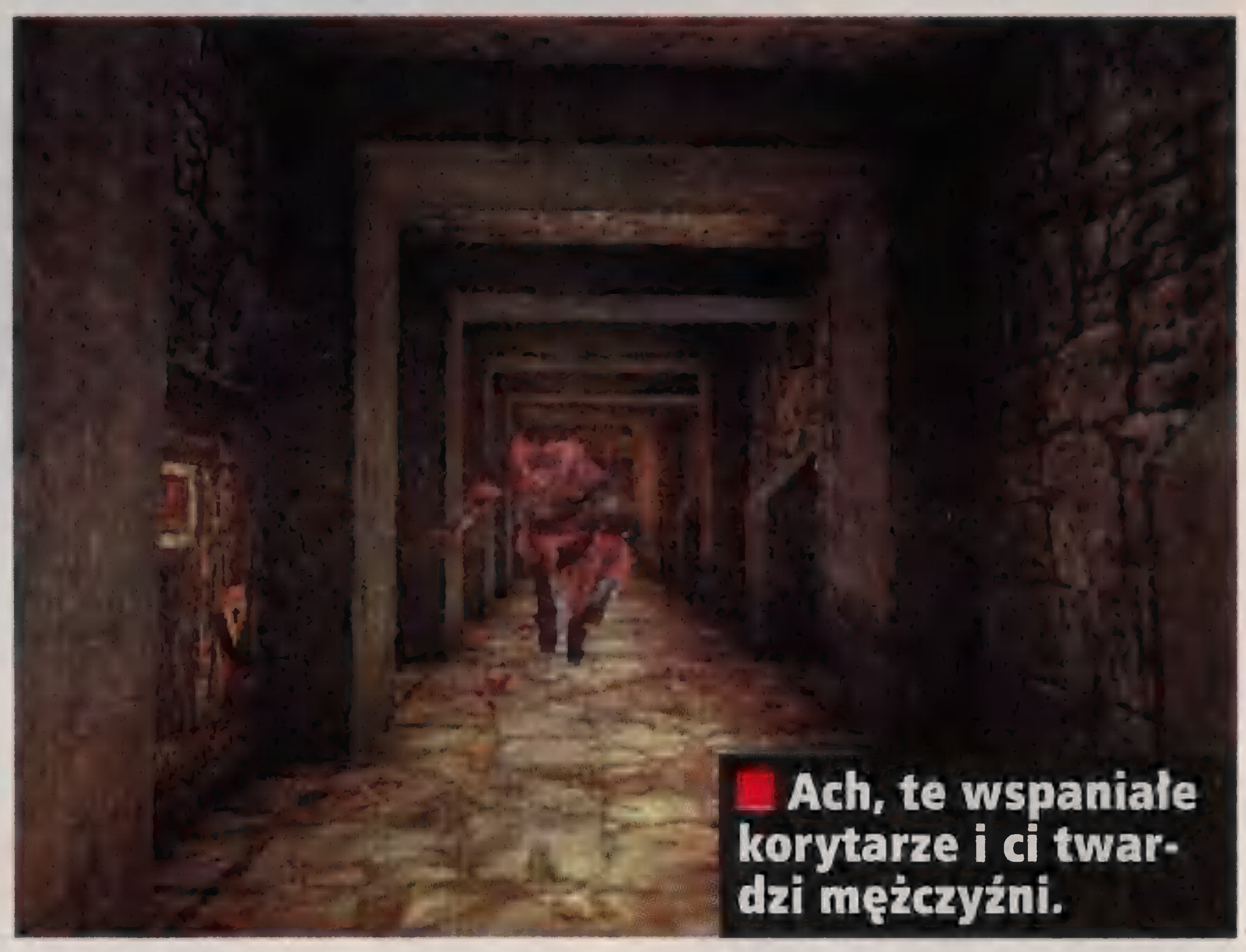
Czas jest niczym wąż, który wgryzł się zębami we własny ogon. Dziś koło czasu zatoczyło pełny obrót. Oto kolejne wcielenie engine „Unreal".



Zabrakło mu tylko promiennego uśmiechu.







Ach, te wspaniałe korytarze i ci twardzi mężczyźni.



- Wydawca: **GT Interactive**
- Producent: **Legend / Epic**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **129.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.www.wheeloftime.com**
- Wymagania: **PII 300, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

O grze „Wheel Of Time" głośno było już od dawna z trzech co najmniej powodów. Po pierwsze, za jej powstanie odpowiedzialna jest Legend Entertainment, znana wcześniej z udanych przygodówek tzw. starej szkoły - „Companions of Xanth" i serii „Spellcasting". Po drugie, „Wheel Of Time" z początku miała być oficjalną kontynuacją „Unreal". Dopiero w trakcie jej tworzenia autorzy doszli do wniosku, że póki co na „U2" sobie jeszcze poczekamy, a oni zrobią coś innego

Tym „czymś innym" - i to jest właśnie trzeci powód mojego zainteresowania „WOT" - był to dość niezwykły pomysł połączenia gry RPG, strzelaniny FPP i strategii. Wszystko postanowiono upichcić w smakowitym sosie fantasy, do czego posłużyło wykupienie licencji znanej serii książek Roberta Jordana „Koło Czasu". Moja ekscytacja rosła w tempie geometrycznym, gdy przed premierą oglądałem pojawiające się na sieci screeny. Dziś, po spędzeniu z „WOT" kilku dni, mój entuzjazm opadł już nieco i jedyne co mogę z siebie wydusić, to „Eeee... To nie może być gra na którą czekałem". Zacznijmy jednak od początku.

Zamierzeniem autorów był mocny tryb „single", stąd też przed każdym z 18 poziomów-misji czeka nas obejrzenie kilkuminutowej wstawki filmowej. Wstawki splatają się w jedną opowieść. W jej trakcie poznamy historię głównej bohaterki gry - Elayny, członkini zakonu Aes Sedai, strażniczek Pieczęci i mieszkanek monumentalnej Białej Wieży. Intryga rozwija się na przestrzeni kilku miesięcy i opleciona jest wokół walki sił dobra i zła o starożytne Pieczęcie, które zabezpieczają świat przed nadejściem chaosu. Elayna odegra w tych wydarzeniach jedną z kluczowych ról, dając graczowi po raz kolejny szansę na zbawienie świata. W większości przypadków owa misja, to „dojdź do końca poziomu i zabij wszystko, co się rusza", niemniej zdarzają się chlubne wyjątki. Do takich należy na przykład czwarty poziom, obrona miasta Shadar Logoth, gdzie wraz z kilkoma członkiniami zakonu trzeba odpierać ataki potworów, dopóki wraz ze wschodem Słońca nie nadejdą posiłki. Natężenie światła powoli narasta, a blada jasność zalewająca ulice nawiedzonego miasta niejednemu zjeży włos na karku. Shadar Logoth (i włosy) to dobry pretekst, aby na głowy wszystkich wiernych czytelników powieści Jordana wylać wiadro zimnej wody. Pomimo umiejscowienia akcji gry w świecie znanym z kart książek, próżno szukać w niej znajomych postaci, miejsc czy wydarzeń, o których z wypiekami na twarzy się czytało. Akcja „WOT" dzieje się kilka wieków przed wydarzeniami opisanymi w książkach. Dzięki temu wszyscy, którzy nie mieli możliwości zapoznania się z nimi, nie będą czuli się zagubieni, ale też i podobieństwa gry do powieści Jordana są raczej symboliczne, głównie w sferze trudnych nazw (jak to w fantasy - „tzer'gutf", „Ter'Angreal" i tym podobne).

Całkiem inaczej wygląda tryb multi-player. Oprócz „Areny", która jest zwykłym death-meczem, autorzy przygotowali bardzo interesujący i odkrywczy sposób rozgrywki - „Citadel". Jest to specyficzne połączenie zespołowego CTF z czymś w rodzaju... „Dungeon Keeper". Na serwerze ustawiane są cytadele każdego zespołu, połączone ze sobą za pomocą teleportów. W każdej z twierdz przechowywana jest Pieczęć. Zespoły graczy dążą oczywiście do odebrania Pieczęci przeciwnikom, broniąc przy okazji własnej. Najciekawsze jest jednak to, że przed rozpoczęciem rozgrywki włącza się specjalny tryb edytora. Przy jego pomocy możemy odpowiednio ufortyfikować swą cytadelę - roz-

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Wheel Of Time", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII233, 64MB RAM, Voodoo2**



Werdykt: **Będziesz musiał obejść się bez muzyki, dźwięków, tekstur w wysokiej rozdzielczości...**

■ Komputer Testowy: **Celeron400, 64MB RAM, Voodoo3**



Werdykt: **Prawie dobrze. Dodatkowe 64 MB RAM nie zaszkodzi, wtedy buzujący dysk zyska chwilę wytchnienia.**

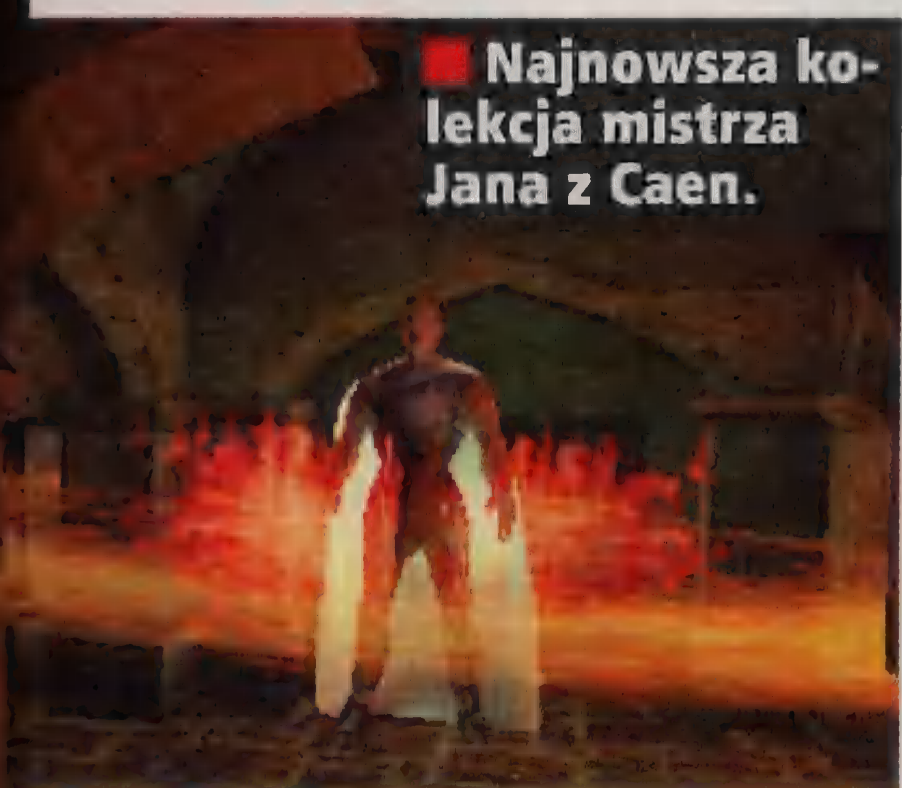






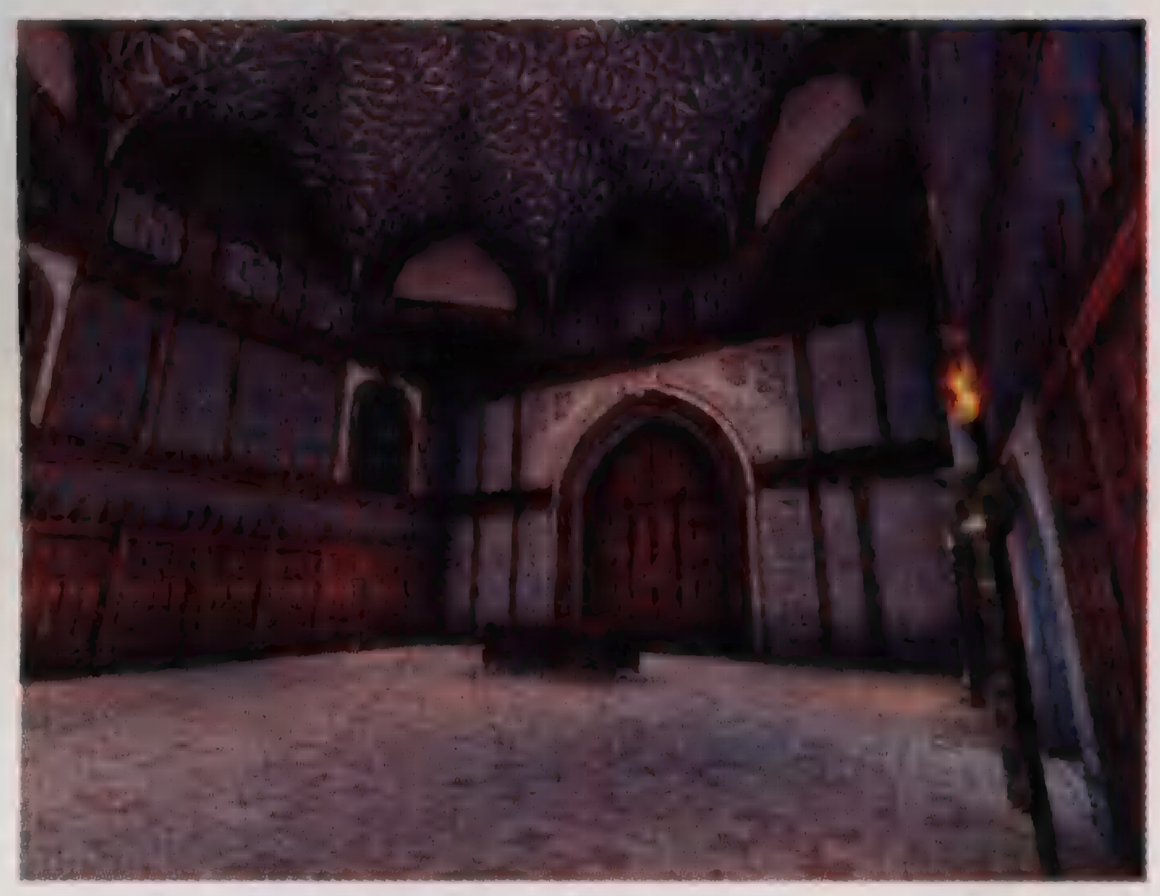


■ Miał być pojedynek, ale znów nawalił architekt.



■ Najnowsza kolekcja mistrza Jana z Caen.







mieścić alarmy, ściany i inne pułapki, które skutecznie zatrzymają nacierającego wroga. Możemy również ustawiać w ten sposób podległe nam potwory-strażników. Kod sieciowy na szczęście pochodzi z „Unreal Tournament", a nie z pierwotnego „Unreal" , więc nie doświadczymy już potwornych lagów, łatek i szarpań, znanych z pierwszej gry Epic.

W kwestii oprawy „WOT" zdecydowanie wyrasta ponad przeciętną. Na muzykę składa się 10 kawałków łączących łagodnego rocka z brzmieniami celtyckimi. Jakkolwiek dziwny może wydawać się ten pomysł, sprawdza się w praniu. Ścieżki dźwiękowej słucha się przyjemnie, nawet w czasie pisania tej recenzji. Pod względem graficznym poprawiony engine „Unreal" po prostu rządzi! Szczegółowe tekstury w wysokiej rozdzielczości sprawiają, że z ekstazą patrzy się na ekran. Każdy poziom ma swój niepowtarzalny klimat - nie istotne, czy są to zamglone i zimne korytarze opuszczonego miasta, czy zdemolowana biblioteka w Białej Wieży. Fantastycznym patentem są ruchome elementy scenerii. Odpowiednio wycelowany pocisk magiczny zawali podcięty filar, który utoruje dalsze przejście. Kamienne tarasy i barierki posypią się, gdy je odpowiednio potraktujemy. Albo - gruz walający się po podłodze, książki, połamane meble - które przy większej zadymie, wśród śmigających w powietrzu kul ognia i ich odłamków, fruwają wokół aż miło. Albo padający deszcz i śnieg. Na jednym z poziomów trafimy na magazyn fajerwerków - Szczęśliwego Nowego Roku, huh huh.

Na koniec kilka luźnych myśli na temat tego, co się nie udało, ocena bowiem jak widzicie nie jest zbyt wysoka. Skwaszono podstawowe dla trybu single filmy, które są przegadane, mało dynamiczne, a przy tym na kilometr wieją sztucznością renderowanych postaci. Podobnie potwory - skrajnie głupie, mało oryginalne i ró-

„Poprawiony engine „Unreal" po prostu rządzi"

wnie mało przekonywujące. Jeszcze głupszymi są NPC, z którymi przyjdzie nam współpracować, a którzy z pasją wzajemnie się wytłuką, walcząc z jednym małym trollem. Wszystko to bardzo psuje radość z rozgrywki. Osobiście mam również mieszane odczucia co do uzbrojenia bohaterki. Ja rozumiem, że magia, że fantasy, ale czy nie można tak chociaż z jednego miecza, jednej małej rusznicy? Bohaterka posługuje się czarami (aż 40!). Miota ofensywne kule ognia, razi błyskawicami, operuje tarczami, iluzją i niewidzialnością. Wszystko to jednak na odległość, walka sprowadza się więc do ciągłego klikania i cofania.

„WOT" to przykład gry za którą stoi doskonała zaawansowana technika graficzna, dobre koncepcyjnie pomysły i oddany sztab ludzi. Niestety, po drodze coś „nie zagrało". Niby wszystko dopracowane, niby efektowne, a efekt końcowy nie wciąga i już. „WOT" jest również niezłym dowodem na istnienie zasady „albo rybka, albo akwarium". Autorzy próbowali stworzyć produkt, który zadowoli zarówno wielbicieli trybu gracza pojedynczego, jak i fanatyków harcujących w sieci. W dzisiejszym świecie twórcy powinni zdecydować się, czy płodzą dzieło o epickim rozmachu i ekranowej fabule „Half-Life", czy dynamiczną sieciówkę pokroju „Unreal Tournament". Twórcy z Legend łapiąc dwie sroki za ogon nawet nie zbliżyli się do któregoś ze wspomnianych arcydzieł. Najbardziej zaskoczony jestem brakiem klimatu i atmosfery trybu single. Całość ukończyłem z przymusu, co nie rokuje dobrze. Posiadając licencję i wsparcie świata fantasy Roberta Jordana, można było zrobić znacznie więcej. A tak - gra Legend zniknie... w otchłani czasu. **GOLDEN**

■ **Za:** Piękna grafika, odkrywcze tryby multi-gracza, piękna grafika, piękna...

■ **Przeciw:** Nie wciąga i nie fascynuje, razi sztucznością.

Tylko dla naprawdę zagorzałych fantastów i maniaków FPP. Mnie zdecydowanie zbyt szybko znudziła.

WERDYKT

70%

ALTERNATYWNE ■ Half-Life **96%** ■ Heretic 2

Wraz z Brettem Sperry z Westwood Studios, dał nam wiele wspaniałych gier. Od dającej początek nowemu gatunkowi „Dune 2", po serię „Command & Conquer" oraz frapującą przygodówkę „Blade Runner". Przy okazji zarobił miliony na współpracy z Electronic Arts, a teraz chce podbić rynek gier akcji.

LOUIS CASTLE

ROZMAWIAŁ: OWAIN BENNALLACK

Najnowsza produkcja Westwood - „Renegade", była grą wywołującą największe zainteresowanie na ostatnich targach ECTS, a jednocześnie odnosiło się wrażenie, że spadła jak grom z jasnego nieba. Od jak dawna pracujecie nad tą grą?
Myśleliśmy o niej już podczas opracowywania „C&C". Daliśmy szansę kilku zewnętrznym producentom, ale w końcu okazało się, że kierunek rozwoju prac nad projektem, nie zadowala nas. Aktywnie pracujemy nad nią od dwóch lat i wszystko idzie po naszej myśli.

Czy wolałbyś, aby ta gra powstała kilka lat temu, zakładając istnienie odpowiednich technologii, czy też cieszysz się, że najpierw tak bardzo rozwinął się świat „Command & Conquer"?
Wydaje mi się, że ta gra czekała na swój debiut od momentu pojawienia się pierwszego „Command & Conquer". Cieszę się z tak dynamicznego rozwoju techniki, ale nie sądzę, aby technologia - lub jej brak - miałaby stanowić przeszkodę, mogącą uniemożliwić powstanie dobrej gry.

Ale dlaczego taka forma? Czym chcecie przyciągnąć graczy?
Miłośnikom „C&C" z pewnością spodoba się możliwość głębszego wejścia w świat gry. Bieganie wokół baz i oglądanie wszystkiego z perspektywy pojedynczego żołnierza, dostarczy niezapomnianych wrażeń. Miłośnicy gier akcji docenią elastyczność strategii, taktyki i środowiska. Jak dotąd w tym gatunku nie pojawiło się nic, co można by porównać do „Renegade".

Aby przybliżyć nam fabułę, czy mógłbyś zdradzić, która z gotowych już misji jest Twoją ulubioną?
Żadna z misji nie jest jeszcze w pełni gotowa, ale najbardziej ekscytuje mnie możliwość potajemnego wdarcia się do bazy NOD i wywołanie dużego zamieszania na tyłach w czasie ataku sił GDI. Wydaje mi się, że idea odgrywania kluczowej roli w zakrojonych na szerszą skalę działaniach nie została dotąd należycie wykorzystana.

Czy nie wydaje się, że maniacy „C&C" mogą mieć powody do niepokoju i obawy, że RTS-y Westwoodu stracą swoją spójność po tak radykalnej zmianie formuły?
Zespół „Renegade" pracuje nad projektem od dwóch lat. Jesteśmy osobnym zespołem, ale ściśle współpracujemy z facetami od RTS-ów. Jestem pewien, że nasza gra dobrze wplecie się w świat „C&C". Poza tym, goście od RTS-ów opracowują już swoją piątą grę z serii, podczas gdy my nie skończyliśmy jeszcze naszej pierwszej gry akcji.

Czy tworzenie gier z bardziej wyrazistymi postaciami w rolach głównych nie jest reakcją na trudności związane z nadaniem bardziej komercyjnego i personalnego wizerunku grom strategicznym w rodzaju „Command & Conquer"?
Pojawienie się wyrazistych postaci to z pewnością plus, ale motywacją dla stworzenia „Renegade" było pokazanie misji komandosa z „C&C". My naprawdę uwielbiamy tego faceta!

Dlaczego postanowiliście zaprojektować swój własny engine 3D?
Przyjrzeliśmy się dostępnym na rynku technologiom i doszliśmy do wniosku, że nie potrafią obsłużyć otwartych przestrzeni oraz modelu fizycznego w sposób, który by nam odpowiadał. Nasz engine nie jest może lepszy od innych, ale został przystosowany do robienia tego, co jest nam potrzebne. Jestem pewien, że goście z Id Software lub innej firmy o podobnym doświadczeniu, mogliby nas wiele nauczyć o technologii 3D. John, chcesz przejść do nas i nam pomóc? Żartowałem.

Skrzyżowanie „Quake'a" z „C&C" - to dosyć intrygujący pomysł! Jednak najwyraźniej postanowiliście skoncentrować się na otwartych przestrzeniach. Jakie to stawia przed Wami wyzwania? Czy engine „Renegade" potrafi poradzić sobie ze zmienną liczbą szczegółów w obiektach?
Tak. Potrafimy podkładać siatki, a także pracujemy nad progresywnymi systemami LOD o skomplikowanych powierzchniach. Jednak jak dotąd nie wydaje się, aby pierwszy „Renegade" wymagał zastosowania rozwiązań progresywnych. Najlepszą cechą engine'u jest to, że potrafi narysować wszystko, co stworzymy w MAX-ie i wyrenderować to w czasie rzeczywistym. W połączeniu z modelem fizycznym oraz systemami ruchu w przestrzeni 3D oraz wykrywania kolizji, zapewni nam ogromną swobodę przy projektowaniu obciążeń procesora.

Jak duże są mapy i czy możesz podać przykład szczegółowości, jakiej możemy oczekiwać?
Wielkość map zależy od tego, co zaplanujemy. Wiele kart 3D ma problemy z buforem Z, co nie pozwala na zbyt częste prezentowanie obszaru



KIM, DO DIABŁA, JEST...

LOUIS CASTLE

- Pracuje w: Westwood
- Historia: W Westwood jest od samego początku, gdyż wspólnie z Brettem Sperry założył tę firmę. Swoje magiczne palce wetknął w każdą grę, która wyszła stamtąd.
- Poprzednie gry: „Dune 2", seria „Leged Of Kyrandia", wszystkie „Command & Conquer", „Recoil" i seria „Lands Of Lore".
- Obecnie pracuje nad: „Command & Conquer: Renegade".

„Nikt nie chce czegoś zupełnie nowego w serii, którą zdążył pokochać. Gdybyśmy wszystko zmienili, jestem pewien, że wielu naszych fanów wpadłoby we wściekłość, i mieliby całkowitą rację"

większego niż 300 metrów. Z uwagi na założone wymagania minimalne względem sprzętu, staramy się ograniczyć liczbę widocznych w danej klatce wielokątów do około 7 000. Powinno to zapewnić szybkość od dwunastu do piętnastu klatek na sekundę. Może się to wydać oczywiste, ale poziom szczegółowości zależy od widocznej przestrzeni. W niewielkim pomieszczeniu jesteśmy w stanie wymodelować sznurowadła w butach, ale przy zaglądaniu w głąb Wielkiego Kanionu jeden wielokąt może mierzyć dziesięć na dziesięć metrów lub więcej. Jedynie od artystów i projektantów zależy, w jaki sposób wykorzystają swój przydział wielokątów.

Czy zamierzacie wykorzystać swój engine w innych dziełach?
Jest to możliwe, chociaż na razie mało prawdopodobne. Większość produktów tworzonych w Westwood zmaga się z innymi problemami technicznymi, co oznacza, że każdy engine przystosowany jest do innych zadań.

Na targach ECTS z dumą prezentowałeś model fizyczny. Szczególnie imponująco wyglądały pojazdy, jak na przykład jeep NOD mający problemy z pokonywaniem stromych powierzchni. Na ile istotną kwestią jest realistyczny model fizyczny i w jaki sposób się go tak szybko tworzy?
Nie jestem tym, który zaprojektował model fizyczny, więc nie będę udawał, że wiem, jak autorowi udało się sprawić, że wszystko funkcjonuje w czasie rzeczywistym! Jednak w przypadku „Renegade" model fizyczny jest bardzo istotny, z uwagi na duże zróżnicowanie pojazdów oraz sposób ich animowania i poziom szczegółowości.
Nie musi on w pełni odzwierciedlać rzeczywistości, a jedynie zapewnić jednolity i spójny model, który prezentuje się wiarygodnie.

Zmieniając na moment gatunek, czego możemy spodziewać się po najnowszym „Tiberian Twilight"?
Przykro mi, ale na razie nie mogę podać żadnych szczegółów na temat „Twilight".

Nawet najmniejszego sekretu?
Nie!

Dobrze. Przyjrzyjmy się więc konkurencji, a w szczególności „Warcraftowi III". Blizzard obrał drogę „rozproszonego dowodzenia", gdzie gracze kierują poczynaniami generałów, którzy z kolei kontrolują żołnierzy. Czy Twoim zdaniem to dobry pomysł?
Zawsze z niecierpliwością wyczekuję każdej nowej gry Blizzarda. Pracujący tam ludzie potrafią w inny sposób rozwiązywać problemy, wobec których i my stajemy. Mam dla nich wiele szacunku i jestem pewien, że kiedy wypuszczą grę opartą na tym pomyśle, będzie solidnie przygotowana. Przez dłuższy czas zastanawialiśmy się nad tą koncepcją, ale nadal nie jestem pewien, w jaki sposób można go wykorzystać w przyszłych grach, jeżeli to w ogóle możliwe.

To w czym kolejne wersje „C&C" zawsze celowały, to zaoferowanie graczom środowiska, w którym czują się dobrze, a następnie przemycenie kilku innowacji. Jak jednak zareagowałbyś na głosy krytyki sugerujące, że „Tiberian Sun" nie był dość innowacyjny?
Moim zdaniem w „Tiberian Sun" można znaleźć wiele innowacji, szczególnie w kwestii taktyki i ewolucji jednostek (na przykład zabieranie przez jednostki doświadczenia). To, że interfejs i zasady rozgrywki są podobne do innych gier „C&C", było od początku naszym zamiarem. Nikt nie chce czegoś zupełnie nowego w serii, którą zdążył pokochać. Gdybyśmy wszystko zmienili, jestem pewien, że wielu naszych fanów wpadłoby we wściekłość, i mieliby całkowitą rację. Jak się okazało, reakcje fanów „C&C" są bardzo pozytywne i nadal będziemy uważnie wysłuchiwali ich opinii. W końcu to nasi klienci.

Czy innowacyjność jest ryzykowna? Na przykład bardzo podobał mi się „Blade Runner" oraz cała idea przygodówki w czasie rzeczywistym (nie do końca, co prawda zrealizowana), ale nie wydaje się, aby została podchwycona.
Tworzymy gry, gdyż czujemy taką potrzebę. Wiem, że może wydawać się to nieco górnolotne, ale to szczera prawda. Nie zastanawiamy się nad przynależnością do określonych gatunków, lecz raczej nad docelowym kręgiem odbiorców. Komercyjny i artystyczny sukces w nowych kategoriach, jak w przypadku „Blade Runnera", daje nam motywację do tworzenia gier, w które naszym zdaniem świat zechce grać. To jest dal nas najważniejsze.

W jakim kierunku możecie rozwinąć jeszcze „Command & Conquer", oprócz strategii i akcji?
Jest wiele możliwości, ale skorzystamy z nich jedynie w przypadku, jeśli uznamy, że rozwinie to świat „C&C". Nie interesuje nas wykorzystanie uznanej firmy w celu szybkiego zarobienia pieniędzy. Chcemy, aby każdy tytuł przyczyniał się do rozwoju tej marki.

Czy to prawda, że „Twilight" będzie ostatnim z serii RTS-ów?
Należałoby o to zapytać Bretta, ale sądzę, że nie. Mamy tu coś jeszcze do pokazania.

Czy nie obawiasz się, że „C&C" stanie się czymś takim, jak stary przebój Rolling Stonesów, który muszą wyciągać i odkurzać go przy każdej okazji?
Absolutnie nie. W przeciwieństwie do odkurzanych przebojów, każda wersja „C&C" jest nowa i ekscytująca.

A co trzyma Cię przy tworzeniu gier? Czy masz jakąś wizję ich ewolucji?
Uwielbiam dostarczać ludziom rozrywki. Zawsze pozostanę artystą, kimś, kto celowo prowokuje uczucia u innych. Moim środkiem wyrazu są gry i nie wyczerpałem jeszcze wszystkich możliwości, które się przede mną otwierają.

Jak artysta Louis Castle radzi sobie z Louisem Castle - szefem firmy?
W czasie dnia pracuje projektant, a nocami staje się liczykrupą. Dobrze współżyją ze sobą, gdyż nigdy nie mają okazji do rozmowy!

ROBOTA JEDNEGO FACETA

Powiew świeżości



■ „Renegade" to dosłownie „Command & Conquer" z innej perspektywy. O ile w „C&C" oglądaliśmy bitwy z lotu ptaka, patrząc jak malutkie oddziały przypuszczają ataki na różnych frontach, o tyle wojna w „Renegade" oglądana jest oczami przysłowiowego kaprala Jonesa. Oczywiście nasz Jones wysiada w porównaniu z komandosem grającym w „Renegade" pierwsze skrzypce. Ten ostatni rzuca ciężkimi dowcipami i mięsem; jest silny i ma paskudny charakter. W czasach szczytowej popularności „C&C" wyrzuciliśmy go z redakcyjnych potyczek, gdyż sam potrafił zadecydować o losach całej bitwy. Najwyraźniej autorzy postanowili rozwinąć ten wątek. W „Renegade" gracz wciela się w postać komandosa, którego oglądany z perspektywy trzeciej osoby. Lubuje się on w bezpośrednich starciach na różnych polach bitew, pośród gęsto wybuchających pocisków i serii z broni maszynowej. W „Renegade" mamy możliwość poruszania się dowolnym pojazdem NOD spośród tych, które pojawiły się w „C&C". Możemy też oglądać rozległe przestrzenie dzięki uprzejmości znakomitego engine'u 3D, który zadaje kłam twierdzeniom, iż „Westwood zdecydował się na voxele, gdyż nie potrafią poradzić sobie z prawdziwym 3D".

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

IMPERIUM KONTRATAKUJE!

Panowie, baczność! Oto nasz zaufany agent donosi: ofensywa w kierunku TNT w przygotowaniu. Atak: okolice pierwszego kwartału roku 2000. Cel: totalna dominacja.

NOWOŚCI

- **Wiemy już, że najnowszy układ PIII (Coppermine) Intela nie jest wolny od wad. Część z tych procesorów może... nie wystartować po włączeniu zasilania. Jak to dobrze, że mnie na niego nie stać.**
- **Niebawem zobaczymy najnowszego Internet Explorera (wer. 5.5), a tymczasem mamy już nowego Netscape'a (wer.4.7) po polsku!**
- **K6 III z zegarem 600 MHz? Jasne, od połowy tego miesiąca AMD rozpoczął sprzedaż takowego modelu. Może zdążycie przed Gwiazdką?**
- **Hyundai opracował technologię pozwalającą na produkcję pamięci 200 MHz! Czyżby początek prawdziwego podkręcania procesorów...**
- **Intel z lekka wyhamował. Atak na magiczną barierę 1GHz rozpocznie się po 1 stycznia 2000 r. Mowa oczywiście o procesorach seryjnie montowanych w naszych pecetach. Co każdemu z nas życzę...**
- **10 stycznia pojawi się na rynku nowy Celeron. Tym razem maszynka zachłyśnie się dokładnie 533 MHz-ami.**



Voodoo 5 6000

Wiem, że może zabrzmi to zbyt pompatycznie, ale najwyraźniej miłośnicy 3Dfx-a zostaną uraczeni na początku przyszłego sezonu wręcz porażającymi informacjami. Wszystko wskazuje na to, że po letniej ofensywie nVidii i jej chipsecie, na którym Creative oparł swojego GeForce, 3Dfx nie zamierza tylko podpatrywać konkurencji. Początek roku 2000 może przynieść decydującą bitwę między dwoma gigantami na rynku „dopalaczy".

Bądźmy szczerzy - produkt nVidii o rynkowej nazwie TNT2 sprzedał się w wyjątkowo dużej liczbie egzemplarzy. Firma nauczona bolesnym doświadczeniem poprzedniej porażki zwarła szeregi i przygotowała wręcz owacyjne przyjęcie najnowszemu dziecku. Co więcej - zaraz po pierwszych sukcesach pojawiła się wersja dopalona (TNT2 Ultra), której zadaniem było wyprzedzić wszelkie zakusy konkurencji. No, trzeba panom z nVidii przyznać, iż szybko uczą się na błędach. W przeciwieństwie do dżentelmenów z 3Dfx-a, którzy sądzili, że V3 3000 i jego problematyczny następca w postaci V3 4000 da odpowiedni odpór. Tak się jednak nie stało i dotychczasowy lider musi postawić wszystko na... jedną kartę? No, może nie do końca. 3Dfx zamierza do marca roku 2000 wypuścić cztery nowe produkty. Będą to karty serii V5 5000, V5 5500 oraz V5 6000. Najwyraźniej firma postanowiła zalać rynek produktami wysokiej klasy, które będą odpowiednio dużo kosztować. Sercem nowych układów będzie chipset Vsa-100. Układ zbudowano z 14 milionów tranzystorów. Pozwala to na 32-bitowy rendering (czuły punkt nowej serii 3Dfx-a), obsługę tekstur o wymiarach 2048x2048 i sprzętowe wspomaganie DVD. V5 5000 (PCI) będzie mieć na pokładzie 32 MB pamięci i przetwarza ok. 733 megatekseli na sekundę. Na pokładzie tego cacka będą tkwiły dwa procesory, co da nam „moc przerobową" czterech pikseli w jednym cyklu procesora. V5 5500 to urządzenie pracujące na szynie AGP (x4), z 64 MB pamięci i podobną „przepustowością", co poprzedni model. Najdoskonalszą zabawką ma być V5 6000 - układ czteroprocesorowy z 128 MB pamięci i mocą ponad MILIARDA pikseli na sekundę. Dość powiedzieć, że tak rozreklamowany GeForce wyciąga „zaledwie" 480 milionów pikseli na sekundę. Poniżej macie „graficzną interpretację" poczynań naszych dzielnych gierojów. I niech Was nie zdziwi to czarne pudełko przy modelu V5 6000 - to zasilacz. Gdy karta chce użyć ponad 20 W, nasza pokładowa „stacja grzewcza" może nie wyrobić.

Nie wiemy dokładnie kiedy te modele znajdą się w sprzedaży. Przewidywana cena to od 229$ za V5 5000 po 299$ za najmocniejszą „sześciotysiączkę". Czy ten eksperyment się uda? Nie wiem dlaczego, ale wydaje mi się, że w tej wizji świetlanej przyszłości ktoś zapomniał o wsparciu softwarowych gigantów i... o naszych kieszeniach. Posiadacze V3 3000 proszę paluszki do góry! To wszyscy? No właśnie... Znając realia naszego rynku i „władzę" dokładającą do każdego kawałka plastiku VAT, z pewnością nie będzie to rzecz tania. **JAGD 52**



Voodoo 5 5500

ZŁAP KLATKĘ!



Fly Video 98

Swego czasu prezentowaliśmy na naszych łamach kartę telewizyjną. Owo novum wywołało spore zainteresowanie nawet wśród konserwatywnych graczy.

- Producent: **ProAbit**
- Dystrybucja: **ProAbit**

Postanowiliśmy przed Gwiazdką uraczyć Was króciutkim przeglądem takowych „łapaczy". Ich wspólną cechą jest względnie niska cena i trwałość. Od kilkudziesięciu do kilkuset złotych wydanych za urządzenie funkcjonujące na bardzo przyzwoitym poziomie jest kwotą, nad wydaniem której warto się zastanowić. Cel jest jeden - najczystszy obraz i dźwięk utrwalony na naszym PC. Zapraszam do lektury!



Cap View

MACH-TV

- Cena: **237.00 zł.+VAT**

W pudełku oprócz karty znalazłem estetyczną i szczegółową instrukcję, pilota (niestety, o baterie musimy zatroszczyć się sami), jeden kabel do połączenia tunera z kartą dźwiękową, i drugi, zakończony czujnikiem na podczerwień, niezbędny do działania pilota. Oprócz tego był oczywiście kompakt z driverami. Po bezproblemowej instalacji, wpierw podłączyłem zwykłą antenę, potem zaś kablówkę. Na obydwu odbiór był niczego sobie, choć dało się zauważyć uporczywe zakłócenia w prawej części obrazu. Załączony software jest prosty w użyciu i pozwala na zaprogramowanie ponad stu kanałów.



Mach-TV

CAP VIEW & LIFE TV

- Cena: **172.00 zł. i 409.00 zł. (+VAT)**

Na wstępie muszę zaznaczyć, iż są to dwa zupełnie oddzielnie sprzedawane urządzenia, zaś wrzucenie ich do „jednego wora" spowodowane jest wielkim podobieństwem w funkcjonowaniu. O ile poprzednie karty spełniały rolę klasycznych tunerów, to w przypadku tych zabawek chodzi niemalże tylko i wyłącznie o utrwalenie w AVI (lub w pliku graficznym) złapanego obrazu. Jego źródłem może być klasyczna kamera video lub magnetowid - z tego powodu nie znajdziemy tutaj tunera z możliwością dostrojenia kanałów. Wystarczy chinch do złącza AV i gotowe. Oba urządzenia działają przez złącze USB (wreszcie!), co zmusza nas do zaopatrzenia się w odpowiednią wersję systemu i płytę główną z wyjściówką. W pudełku znajdziemy bakielitowe cudeńko (mieszczące się w dłoni) z jednym przyciskiem - jego pacnięcie oznacza rozpoczęcie procesu „ściągania" obrazu. Muszę powiedzieć, że moje zdumienie było całkiem spore, gdy okazało się, że uzyskana jakość obrazu nie należy do najgorszych, a ów arcyprosty układ doskonale spełnia swe zadanie. W pudełku znajdziemy także instrukcję (wyjaśniającą krok po kroku metody instalacji i użytkowania) i płytę CD ze sterownikami. W przypadku Life TV posunięto się nieco dalej - urządzenie przesyła sygnały w oparciu o technologię podczerwieni i dlatego nie jesteśmy „uwiązani" długością kabla. Oba gadżety sprawują się naprawdę nieźle i podczas testów nie przeżyliśmy padu systemu. **JAGD52**

FLY VIDEO 98

- Cena: **270.00 zł.+VAT**

Muszę przyznać, że moje początkowe wrażenie było gorsze niż w przypadku Mach TV. Po otworzeniu pudełka zamiast instrukcji znalazłem jedynie czarno-białą, na wpół złożoną kartkę, do tego zapisaną tylko z jednej strony. Po zainstalowaniu karty negatywne wrażenie jednak znikło. Odbiór, już na zwykłej antenie był bez zarzutu. Jedynie przy szybkich przesunięciach obraz tracił trochę na jakości, jednak nie przeszkadzało to w oglądaniu. Razem z kartą otrzymujemy pilota (wraz z kompletem baterii). Niestety, dostarczone oprogramowanie jest gorsze niż w konkurencyjnych kartach, brakuje w nim np. opcji ustawienia ulubionych kanałów. I właśnie - gdyby nie oprogramowanie i „instrukcja", tuner zasługiwałby na najwyższą pochwałę.



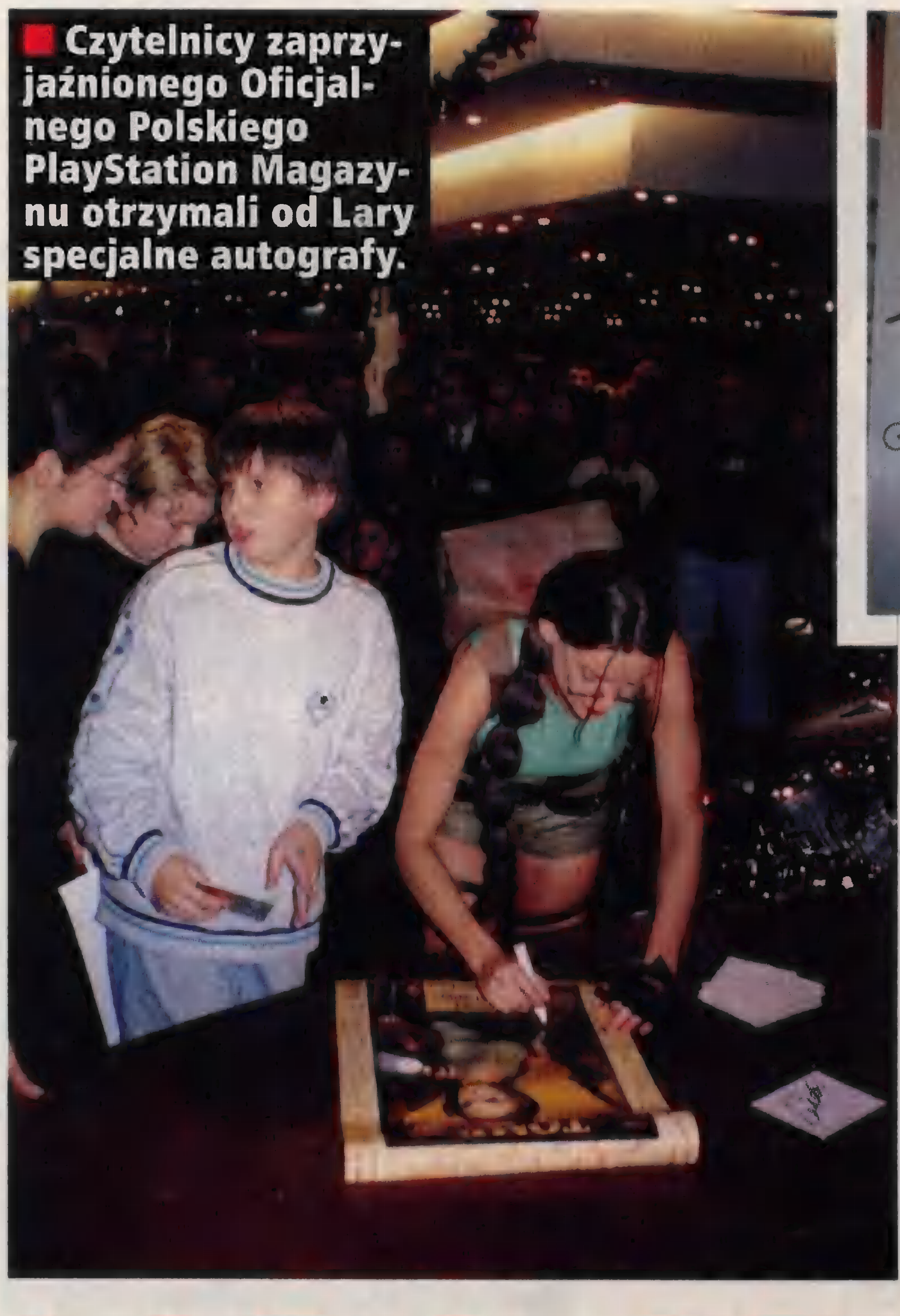
Life TV

ENCODER 3

- Producent: **ProAbit**
- Dystrybucja: **ProAbit**
- Cena: **180.00 zł. + VAT**

W pierwszej chwili osłupiałem. Jak może się tu znaleźć podłużne pudełko z kilkoma wyjściami na boku? I do czego służy? Po chwili zastanowienia postanowiłem jednak umieścić ją tutaj. Odpowiedź nasunęła się sama. O ile pamiętam, zawsze istniał na moim kompie problem z odpaleniem gry i wizualizacją jej na domowym odbiorniku TV. Wrodzone skąpstwo mściło się straszliwe i brak zwykłego wyjścia TV na karcie graficznej momentami sprawiał, że tylko chrzęściła szczęka. Encoder 3 rozwiązuje ten problem. To klasyczna nakładka na odpowiednie wyjście na karcie graficznej. Dzięki niej możemy podłączyć na raz dwa odbiorniki do peceta! Klasyczne złącze AV da nam możliwość zabawienia się z telewizorem czy magnetowidem. Co więcej - możemy uzyskać obraz również w trybie NTSC. Encoder nie „zatyka" nam wyjścia z karty, jest w pełni przelotowy i ma szerokie możliwości konfiguracyjne. W pudełku oprócz niego znaleźć będzie można także dyskietkę (sic!) ze sterownikami i podręczną kablotekę, dzięki której możemy arcyszybko sprawdzić czy wszystko funkcjonuje jak należy. Polecam Encodera wszystkim skąpcom. JAGD52





Czytelnicy zaprzyjaźnionego Oficjalnego Polskiego PlayStation Magazynu otrzymali od Lary specjalne autografy.



Chwilę wcześniej autor tego zdjęcia został śmiertelnie postrzelony.





Najmilej ugościł nas salon Extrapole. Lara mogła tu na chwilę odetchnąć i po zmianie kreacji udzielić kilku wywiadów telewizyjnych.



Lara unplugged. Już trochę mniej oficjalnie w dyskotece Ground Zero. Smutnemu panu po prawej chyba skończył się drink.

Za chwilę przyleci helikopter i ją zabierze. Smutny pan po prawej to szycha z EIDOS. Mówił Larze, co jej wolno, a co nie.

LARA CROFT W POLSCE!

To prawdziwy cud, że Lara Croft przybyła na polską premierę gry TR4 – tak skomentował to wydarzenie Tomasz Mazur sprawca całego zamieszania. Trudno nie zgodzić się z tym twierdzeniem jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że nasz trawiony piractwem rynek nie jest atrakcyjny z punktu widzenia wydawcy.

Lara przybyła wczesnym rankiem. Dziennikarzy z pism growych i okołogrowych zgromazono w przytulnym wnętrzu restauracji Nautilus. Oczekiwanie umiliła prezentacja gry „Tomb Raider: The Last Revelation" i okolicznościowa przemowa Tomasza Mazura, szefa firmy Mirage Media, polskiego dystrybutora produktów EIDOS na PC.

To na jego zaproszenie wcielająca się w postać Lary Croft angielska modelka Lara Weller, odwiedziła nasz kraj. Po chwili wyciszono muzykę i pojawiła się... errr... pojawił się ochroniarz. Potem ujrzeliśmy... kolejnego body-guarda, a dopiero po chwili na salę wkroczyła wysportowana bohaterka, mierząc do wszystkich z pistoletów.

Po pięciu minutach kłębowisko fotografów nieco się przerzedziło i mogliśmy zadać kilka pytań:

- Jak to się stało, że Lara Weller została Larą?
- Wybrano ją na castingu.
- Skąd taka dziwna zbieżność imion?
- Tak jakoś wyszło, ale to przypadek.
- Czy pogrywała w gry z serii „Tomb Raider"?
- Kiedyś tak, ale ma teraz bardzo mało czasu.
- Jak przygotowała się do roli Lary Croft?
- Studiowała uważnie jej ruchy, twórcy gry pokazali jej poszczególne stadia animacji - klatka po klatce. Nie miała prawdziwego trenera.
- Czy nie przeszkadza jej, że jest odwzorowaniem wirtualnej postaci?
- Ani trochę.
- A co na to jej chłopak?
- Już się przyzwyczaił.

Po części oficjalnej Lara odyła szereg spotkaź z fanami. Zorganizowały je duże warszawskie sklepy z grami komputerowymi - EMPIK Megastore Junior, MediaMarkt oraz Extrapole z Janek. Trzeba przyznać, że frekwencja była olbrzymia. Najbardziej zaskoczona była ochrona, która musiała walczyć z napierającym tłumem graczy. Niektórym, co bardziej szczęśliwym/upartym/walecznym udało się otrzymać autograf Lary. W sklepach można było również zakupić „The Last Revelation" na trzy dni przed światową premierą. Jest to chyba pierwszy przypadek, kiedy to gra trafia na nasze półki z wyprzedzeniem, za co należą się pochwały firmie Mirage. W moim odczuciu należy imprezę uznać za udaną. Było to jedno z najważniejszych wydarzeń mijającego roku, pod względem atrakcyjności i pomysłowości, szkoda tylko, że nie przez wszystkich odpowiednio docenione. **PIOTRES**

PS. Podobno jeden z poziomów „Tomb Raider 5" będzie się rozgrywał wśród blokowisk warszawskiego Ursynowa. Czekamy niecierpliwie!



30 XI – 1 XII 1999

JEST TO SOLIDNA GRA, DOSTARCZAJĄCA SPOREJ DAWKI ZABAWY, KTÓRA POWINNA PRZYPAŚĆ DO GUSTU HORDOM FANATYKÓW „THEME PARK" W POLSCE. TYM BARDZIEJ, ŻE PRODUKT ZOSTAŁ WYŚMIENICIE ZLOKALIZOWANY PRZEZ FIRMĘ IPS COMPUTER GROUP. (GK 12/99 84%)

Konkurs GK

ILE LAT TWORZONO TĘ GRĘ?

THEME PARK WORLD

NAGRODY:

- 5 GIER „THEME PARK WORLD"
- APARAT FOTOGRAFICZNY TPW
- DUŻO THEMEPARKOWYCH SŁODYCZY

IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.

FUNDATOR NAGRÓD

IPS C.G.
UL. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. (0-22) 642 27 66

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „TPW" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 LUTEGO. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE KWIETNIOWYM. POWODZENIA!

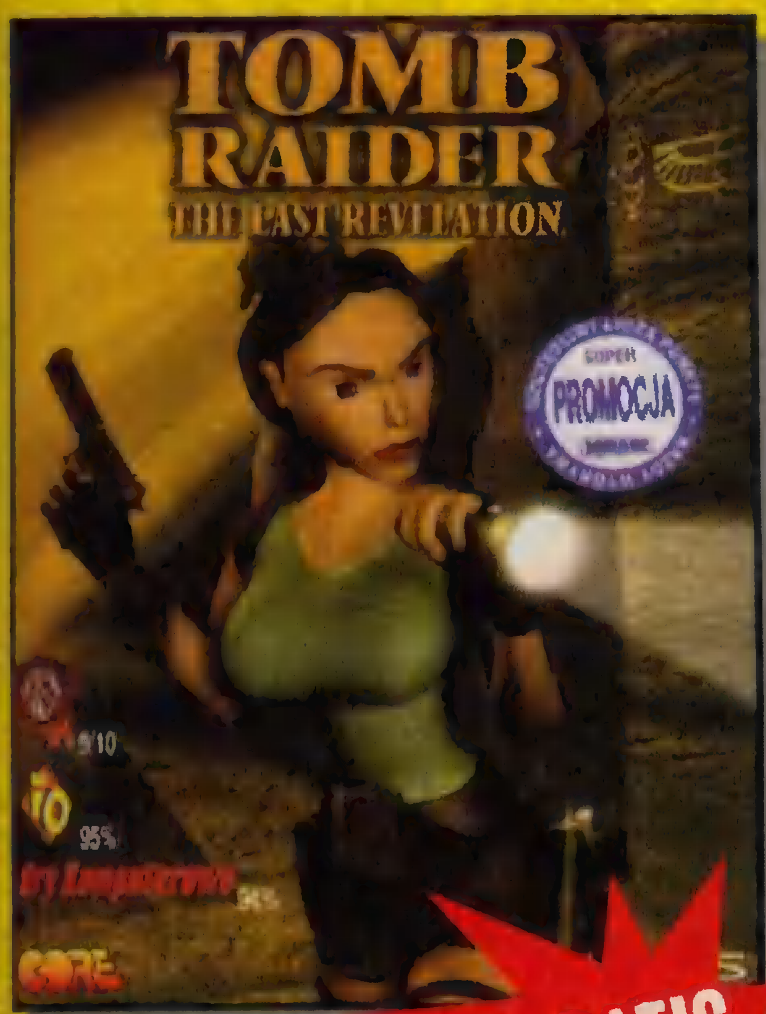


TOTALNE PISMO PLUS PŁYTA CD
PlayStation
SUPER COMBO
10x GRYWALNYC
10x RECENZJI 10x OPISÓW
wórców
PlayStation Magazyn
NR 4/99 • CENA 25.00 ZŁ • ISSN 1507-6083 • INDEX 355437
Total PlayStati
132 STRONY
TEGO JESZCZE NIE BYŁO
NAJLEPSZE GRY NA PLAYSTATION
DEMA+RECENZJE+OPISY
• RIDGE RACER TYPE 4
• GRAN TURISMO
• DRIVER
• ISS PRO '98
• APE ESCAPE
• METAL GEAR SOLID
• COOL BOARDERS 3
• CRASH BANDICOOT 3
• TEKKEN 3
• TOMB RAIDER 3
NAJLEPSZY ZESTAW GRYWALNYCH DEM NA PLAYSTATION
CRASH BANDICOOT 3
RIDGE RACER TYPE 4
METAL GEAR SOLID
COOL BOARDERS 3
TOMB RAIDER 3
GRAN TURISMO
APE ESCAPE
ISS PRO '98
TEKKEN 3
DRIVER
NUMER 4
PAL
Total PlayStation
PlayStation
DO NABYCIA W KIOSKACH!!!

WYBIERZ GRĘ

PROMOCJA PRENUMERATY

***Każdy** kto do końca stycznia zamówi w redakcji roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę** komputerową na PC! Możesz wybrać jeden dowolny tytuł z **12 zamieszczonych** poniżej gier.*



TOMB RAIDER 4 GRATIS



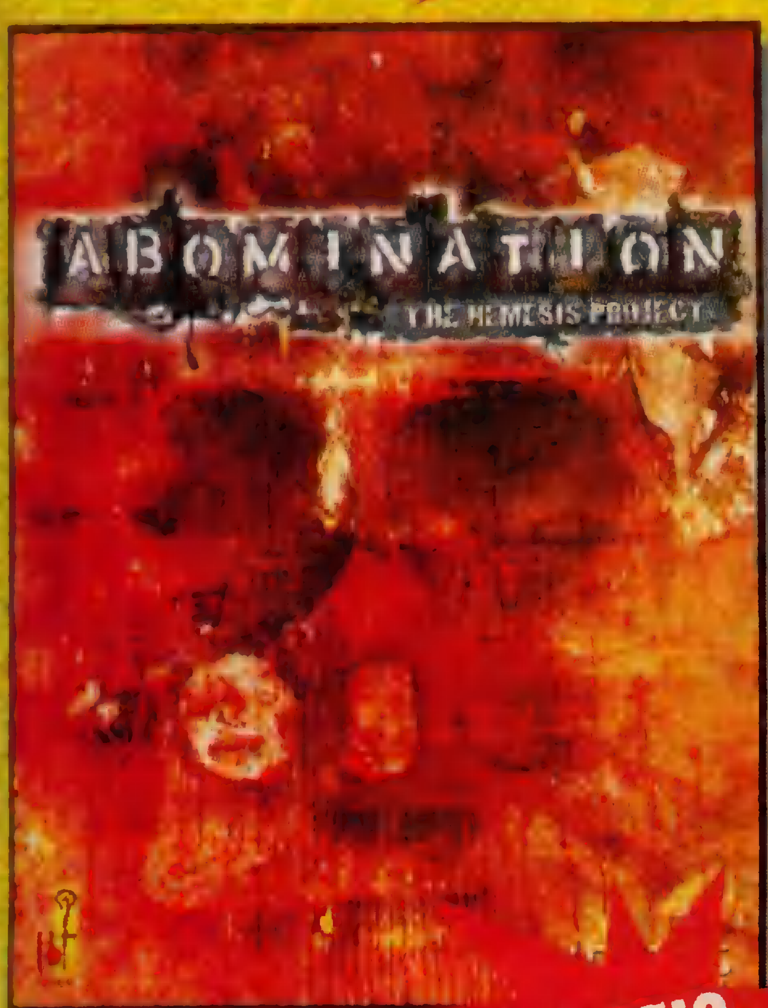
TIBERIAN SUN GRATIS



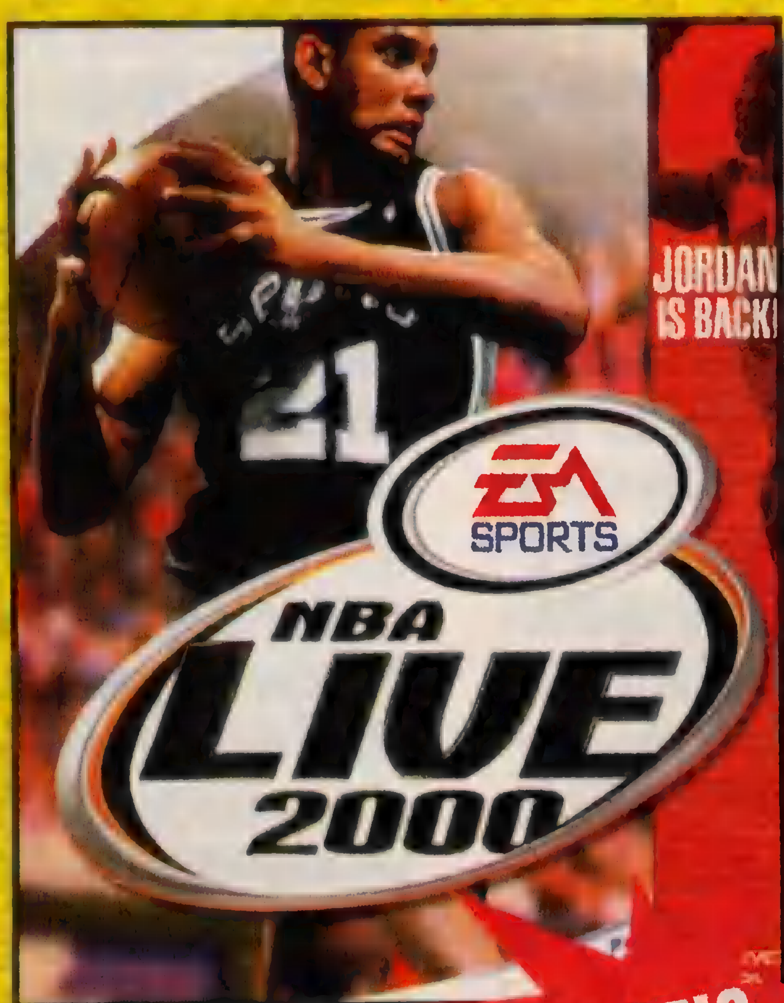
REVENANT GRATIS



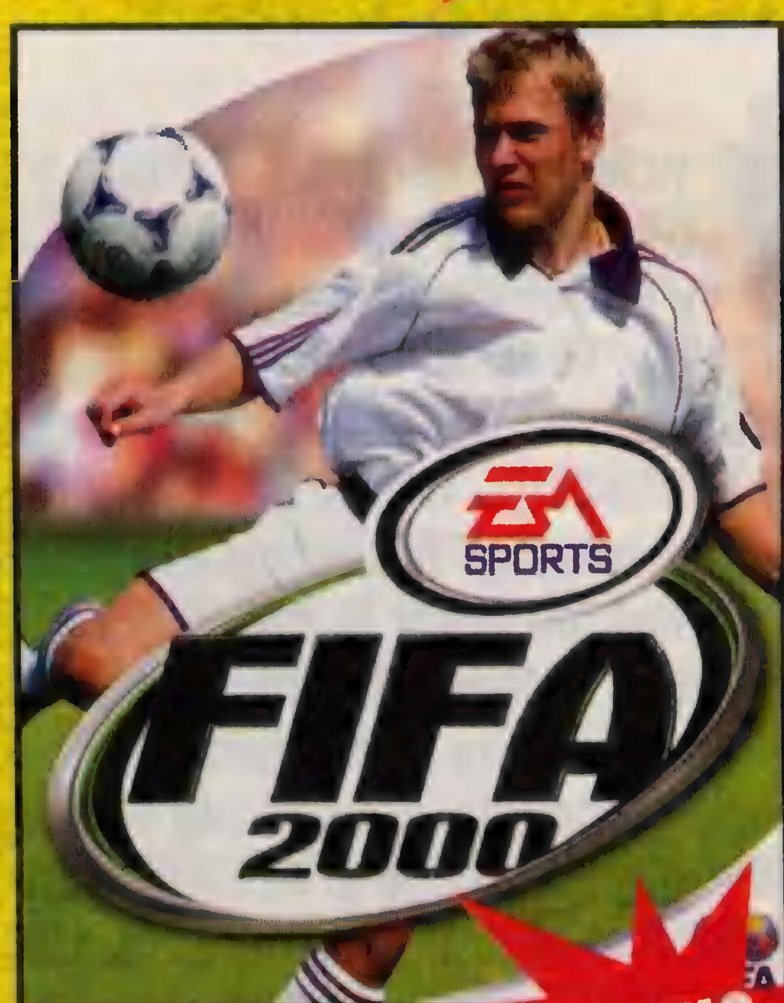
FINAL FANTASY V GRATIS



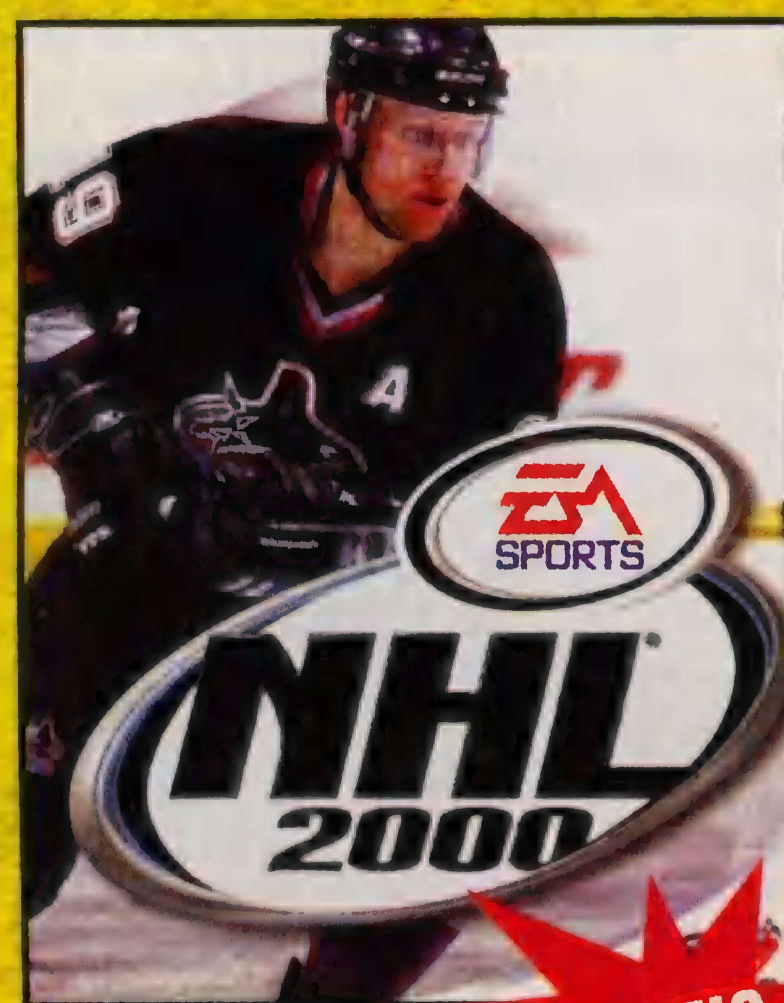
ABOMINATION GRATIS



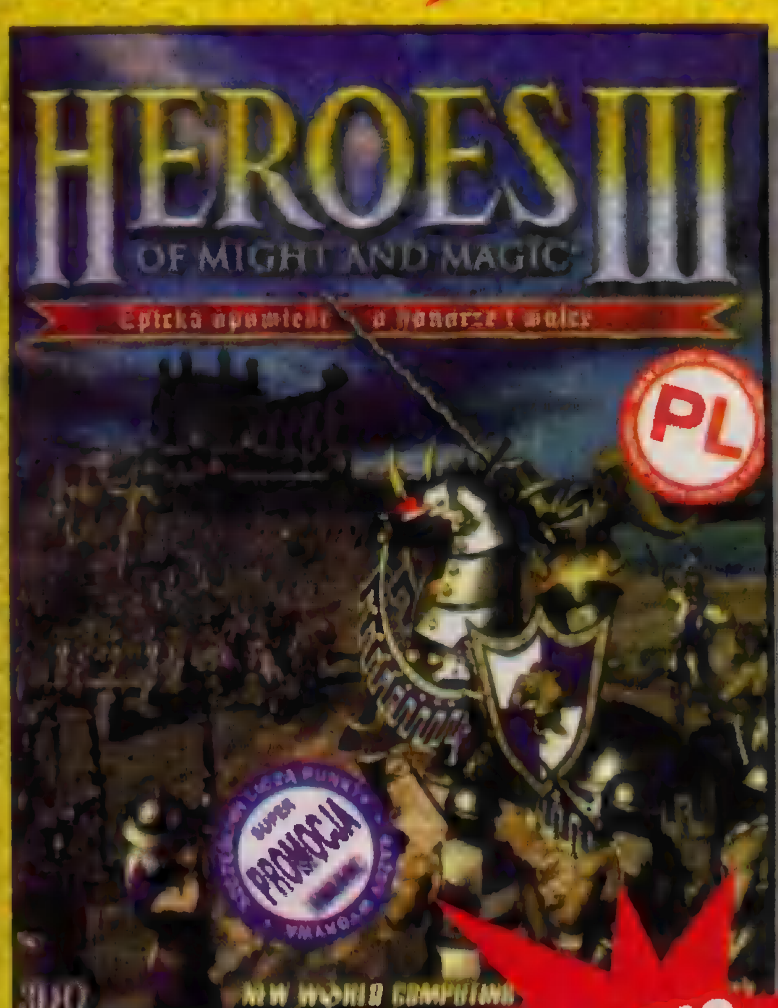
NBA LIVE 2000 GRATIS



FIFA 2000 GRATIS



NHL 2000 GRATIS



HEROES M&M 3 GRATIS



DUNGEON KEEPE GRATIS



DRIVER GRATIS



RALLY CHAMPIO GRATIS

***Jak zamawiać.** Koszt rocznej prenumeraty wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 130,00 zł. Taką kwotę należy przesłać na adres redakcji przekazem pocztowym. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego, wypełnić standardowy blankiet (czerwony) na przekaz pieniężny, a na jego odwrocie, w miejscu na korespondencję, należy napisać drukowanymi literami, czego dotyczy wpłata — w tym wypadku np. prenumerata „GK CD" od numeru 2/2000, zamawiam grę „Tomb Raider IV", adres zamawiającego. **Uwaga!** Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 45 dni i nadana zostanie oddzielnie. **Adres redakcji:** Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.*

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 31.01.00

NIE PRZEGAP! GRA CZEKA NA CIEBIE!

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA GK #12/99 ■ WERDYKT 84%

CZĘŚĆ PIERWSZA

AGE OF EMPIRES 2

Królowie pochodzą od Boga. On nadaje im władzę i pozwala rządzić. Imię Twego Króla winno być przez Ciebie otoczone czcią, gdyż sam Pan mu je nadał. Książki?... mamy tutaj heretyka, bracia!

TIPS & TRICS

■ HALF LIFE: OPPOSING FORCE
Załaduj grę z parametrem „hl.exe –dev –console –game". Podczas pogrywania w „HLOF" pacnij „~" i wpisz poniższe kodziaki.
impulse 101 – całe uzbrojenie i amunicja
/give [nazwa rzeczy] – chyba nie trzeba pisać?
/godc – zabawa w Boga
/map [nazwa levelu] – wybór levelu

■ SWAT3: CLOSE QUARTERS BATTLE
Podczas zabawy wciśnij „Shift + ~". Na konsoli, jaka się pojawi, możesz wybierać:
biggerpockets – nielimitowana amunicja
casual – uchachachacha!
doubleshot – to dopiero siła ognia!
hotstuff – twardsi przeciwnicy
iamleet – wygrywasz misję
justin – podejrzani się nie poddają
noshades – misje nocne rozgrywane są podczas dnia
nc17 – więcej krwi
swatlord – Twój zespół jest nieśmiertelny

Życie jest naprawdę długą i śmiertelną chorobą. Nawet nie chodzi o lekarstwa. Po prostu irytujący jest fakt, że otaczają Cię ludzie, Którzy Wiedzą Wszystko. Najgorsze, że najczęściej stoją U Steru, dzierżąc go bardzo pewnie. Władcy... taaak, może by uzdrowić atmosferę małą rewolucją? Na szczęście w „Age Of Empires 2" to my wskakujemy w ciuszki obszyte gronostajem.

W grze istnieją cztery kampanie (pomijam tę z Wallacem – ma ona charakter wyłącznie instruktażowy) – możesz wcielić się w Saladyna, Fryderyka Barbarossę, Joannę D'Arc lub Czyngis Chana. W zależności od tego co wybierzesz, będziesz skazany na stosowanie taktyki charakterystycznej dla danej nacji. To bardzo istotne! Wybierz mądrze.

STRATEGIA DLA ZACHODU

Państwa zachodnie używały do obrony swych granic bardzo specyficznej taktyki, z której tylko założenia można by przełożyć na grunt wschodu. Zacznijmy od rzeczy najbardziej podstawowej – obrony.

Zaraz po rozpoczęciu rozgrywki powinniśmy spróbować maksymalnie rozpoznać teren. Używamy do tego lekkiej kawalerii. Poruszamy nią szybko i nie wdajemy się w żadne burdy. Gdy usiądzie nam „na ogonie" jakiś przeciwnik, spróbujmy go zgubić, nigdy zaś nie wracajmy do niestrzeżonej bazy. Pierwszym etapem obrony powinno być zbudowanie wież koło składów surowców oraz przy głównych drogach dojazdowych. Jeśli pozwala na to technika, to inwestujmy w zamki. Są one doskonałym oparciem dla armii polowych i potrafią zatrzymać niemalże każde natarcie. Starajmy się tworzyć system ogniowy, tak by każdy z obiektów mógł wspierać sąsiada. Zamki pozwalają nam także na rekrutację specyficznych jednostek wojskowych (najczęściej o wybitnych parametrach). Przeciwnik będzie szturmował najczęściej punkty oporu w postaci obiektów umocnionych, potem będzie chciał dobrać się do Town Center i na końcu zacznie grzmocić w co popadnie. Pewne narody mogą tworzyć w zamkach terbusze – machiny o olbrzymiej sile niszczenia i zasięgu. Ważne jest więc trzymanie ruchomego odwodu i nie dopuszczenie, by nasza zabudowa miała zbyt zwarty charakter. W przypadku kontrolowania wielkiej twierdzy warto mieć ze trzy grupy jazdy i mnichów czekających na polecenie leczenia. Stawiamy przede wszystkim na aktywność.

W przypadku uderzenia musimy wiedzieć, kto będzie naszym celem. Jeśli prowadzimy działania wymierzone w armię polową, najlepiej postawić na jazdę. Nawet gdy przeciwko nam konkurencja wyśle jednostki gotowe, by przetrzepać nam skórę, to mobilność własnej konnicy pozwoli namodskoczyć. Zasada podstawowa brzmi – mając ograniczoną liczbę jednostek (max. 75) i zapasy gotówki, starajmy się leczyć to, co można, zamiast wystawiać nowe. Pamiętajmy o tym, by najpierw usuwać łuczników wroga, potem jego jazdę i na koniec piechotę. Najważniejsze jest wyważenie momentu uderzenia na wroga. Najłatwiej zdybać jego kolumnę w marszu i przejechać po niej, nim zdoła odskoczyć. Równie prosto jest zniszczyć machiny wroga, podchodzące pod nasze linie. Pamiętajmy o tym i dawajmy naszym machinom dobrą ochronę.


Centrum

Warto łączyć poszczególne typy wojska, ale pamiętajmy, iż wtedy cała kolumna zwalnia do szybkości najwolniejszej jednostki. Pikinierzy wraz z kusznikami i jazda z konnymi łucznikami, to moje ulubione formacje. Łączy je siła ognia i niezła defensywa. Zwróć uwagę, że jednostki same przyjmują odpowiedni szyk i w zależności od celu, jaki wskażemy, przechodzą w kolumnę (łatwa do rozbicia) i linię (wolna, lecz łatwa w obronie formacja). Pozwól im robić to według własnego uznania, ale koniecznie przełącz jednostki w tryb czujności. W przeciwnym razie wystarczy, że poczują wroga i już łamią szyk uderzając na ślepo.

Gdy nacierasz na umocnienia, postaraj się oczyścić przedpole z przeszkód obronnych (zamki, wieże

etc.). Potem dobierz się do obiektów budujących wojsko (zacznij od Stable – stajni) i dopiero potem weź się za infrastrukturę. Oczywiście mowa tutaj o szturmie, gdy przeciwnik jest silny i musisz go szarpać. Najpierw kasuj snujących się za murami cywilów, potem pałętających się samotnie żołnierzy i wreszcie wywabiaj pod własne budowle obronne grupy z koszar. Szturmowanie zamku polega w głównej mierze na sprawdzeniu, czy przeciwnik dysponuje już technologią Murder Holes (tzw. martwa strefa ostrzału z murów). Jeśli nie, to spokojnie podbiegnij do murów zamku i zacznij okładać je mieczem, starając się nie odchodzić od nich. Wtedy możesz co najwyżej zamienić się w bigos ze strzałami w roli przystawki. Gdy wróg jednak ma na swoim koncie tę technologię, ofiary będą znacznie większe. Najlepiej spróbować wybudować trebusze i osłaniać je grupą piechoty. Mury skruszeją same... no może nie same, ale skruszeją na pewno.



Prawdziwie niemiecka czerwień dachówek.

NARODY

W grze występuje trzynaście nacji, a każda z nich dysponuje wyjątkowymi właściwościami i określonymi bonusami technologicznymi. Postaramy się poniżej umieścić ich krótką, lecz treściwą charakterystykę. Notatki te dotyczą oczywiście tylko scenariuszy i tzw. wolnej gry. W kampanii skazani jesteśmy na konkretny naród.

BRITONS (Brytowie)
Ich największa zaletą jest fakt, iż potrafią bardzo szybko pruć z łuków (w grze zespołowej są o 20% szybsi od standardowych łuczników). Podczas budowy obiektów warto wiedzieć, iż koszt wybudowania Town Center jest niższy o 50%. Aha i jeszcze pasterze – pracują o ponad 1/4 szybciej.
Asem z rękawa Brytów jest Longbowman – wspaniały łucznik.

BYZANTINES (Bizantyjczycy)
W „zespołówce" ich Mnisi potrafią trzy razy szybciej leczyć ranne jednostki. Ich budynki potrafią znacznie lepiej odpierać ciosy wroga (w zależności od epoki, skala wytrzymałości rośnie od 10 do 40%). Posiadają także statki wyposażone w tzw. ogień bizantyjski, co przy łatwopalności drewnianych konstrukcji jest wielką zaletą. Poza tym łatwiej przekroczyć im próg Imperial Age – ilość potrzebnych do tego materiałów jest relatywnie niższa niż w przypadku innych narodów.
Wyjątkowym gagatkiem wśród Bizantyjczyków jest Cataphract.

CELTS (Celtowie)
Podczas gry zespołowej celtyckie zbrojownie pracują znacznie wydajniej. Ich piechota jest szybsza od konkurencyjnej, a maszyny oblężnicze strzelają o 20% celniej. Na specjalną uwagę zasługuje fakt „dopalenia" ichnich drwali – machają siekierką znacznie chętniej niż wraże „lumberjacki".
Atutem Celtów jest Woad Raider.

CHINESE (Chińczycy)
W grze zespołowej Chińczycy posiadają prawdziwie stachanowskie tempo pracy na polach. Dzięki temu zbierają z nich średnio 75 jednostek żywności więcej. Startując mamy trzech osadników dodatkowo (ale za to o ok. 150 jednostek żywności mniej). Mniej także kosztują nas nowe technologie w następujących po sobie erach. Niespodzianką dla przeciwników jest Chu Ko Nu.

FRANKS (Frankowie)
Rycerze Franków podczas zabawy zespołowej mają dodatkowy bonus w uderzeniu. Ich ulubioną jednostką jest Throwing Axeman (ach, ta latająca stal...). Rolnictwo tej nacji stoi na bardzo wysokim poziomie i nie musimy upgradować farm – wystarczy obecność młyna (Mill), by pola same zaczęły przynosić większą ilość zbóż. Przy budowie warownych twierdz Frankowie mają także bonus w postaci opuszczenia o 25% kosztów wykonania budowli.

GOTHS (Goci)
To dzikie plemiona pustoszące Europę. Ich wielkim atutem są Huskarlowie – formacja nigdzie indziej nie spotykana. W rozgrywce zespołowej potrafią znacznie szybciej stawiać koszary. Wraz z rozwojem poszczególnych epok, koszt uzyskania piechoty złożonej z Gotów spada stopniowo od 10 do 25% (w Imperial Age). Wieśniacy potrafią znacznie lepiej polować na dzikie zwierzęta (naprawdę DZIKIE!), a piechurzy znacznie wydajniej atakują konstrukcje naziemne.

JAPANESE (Japończycy)
Oczywiście nie muszę chyba mówić, jaką jednostką jest elita armii shogunów – to Samuraje. Japończycy są jedną z kilku racji dość szczodrze obdarowaną przez programistów wielkimi przymiotami. Ich statki rybackie są prawie o połowę wytrzymalsze od konkurencyjnych, a wraz z postępami nauki rośnie szybkość ich działania. Budowa młyna (Mill) czy obozów drwali i górników (Lumper Camp i Mining Camp) kosztują o połowę mniej niż obiekty konkurencji. A... no i piechota – potrafi działać nawet o jedną czwartą szybciej od wrażej hałastry.

MONGOLS (Mongołowie)
Ichni Mangudaje potrafią nieźle przetrzepać skórę. Ci wyborowi strzelcy konni są szczególnie niebezpieczni wobec machin wojennych wroga. Podczas zabawy w teamie, Mongołowie posiadają doskonale przygotowaną do zwiadu lekką kawalerię. Ich strzelcy konni szyją bełtami znacznie szybciej niż konkurencja, a leśnicy potrafią pracować o ponad połowę wydajniej.

PERSIANS (Persowie)
Słonie Bojowe Persów (War Elephant) są jedną z najlepszych jednostek uderzeniowych w tej grze. Rycerze perscy podczas gry zespołowej są znacznie wydajniejsi podczas ataku na łuczników (Archers). Już na starcie zyskujemy wsparcie w postaci 50. jednostek drewna i żarcia. Ponieważ byli założycielami pierwszego scentralizowanego i sprawnie funkcjonującego państwa w Azji, ich Town Center i Doki (Docks) działają o ponad 20% wydajniej.

TIPS & TRICS

■ INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE
Aby włączyć kody, podczas grania musisz wcisnąć F10. Potem wpisz:
framerate – mamy ilość klatek/sekundę
fixme – Indy to heros!
endcredit – zobaczysz końcówkę
makemeapirate – sam zobacz!

■ WHEEL OF TIME
Włącz – Sprawdź – Użyj. Oto hasło wycieczki w krainę „Wheel Of Time".
allammo – całe uzbrojenie
fly – polatamy?
invisible 1 – jesteś niewidzialny...
invisible 0 – i znów Cię widzą!
god – bycie Bogiem, to męczące
ghost – przenikamy przez mury
killall [typ bestii] – zabijamy wszystkie bestie danego typu
killpawns – wymiatamy wszystko
walk – walk mode

■ PHARAOH
Wejdź do katalogu z grą i znajdź plik Pharaoh_Model_Normal.txt. Wykonaj jego kopię. Zdejmij z niego atrybut „Tylko do odczytu" i otwórz za pomocą dowolnego edytora. Wszystko, co chcesz zmienić znajdziesz tam z łatwością. Ale pamiętaj, by po dokonaniu przeróbek zmienić atrybut na „Tylko do odczytu".



■ Teraz wiesz z czego słynie Orlean?

TIPS & TRICS

■ **HEROES OF MIGHT&MAGIC 3**
Któż nie chcialby zostać prawdziwym demonem wojny w tak wspaniałym świecie.
Podczas gry wciśnij tabulację. Gdy otworzy się okienko, możesz wpisać:
nwconlyamodel - masz wszystkie budynki
nwcsirrobin - przegrywasz scenariusz
nwctrojanrabbit - lub szybko go wygrywasz
nwcawertingoureyes - Twój heros ma 35 archaniołów w teamie
nwcantioch - mamy dodatkową balistę i wózek z amunicją
nwcigotbetter - Twój heros zyskuje level
nwccoconuts - nieskończona ilość punktów ruchu
nwcgeneraldirection - widzisz całą mapę
nwctim - Heros ma 999 punktów magii

■ **NHL 99**
Coś dla naszych „lodowych" maniaków.
Poniższe kodziaki działają, jeśli wpiszemy je w trakcie gry:
MANTIS - ciekawe jak teraz pojadą
NHLKIDS - gracze zamieniają się w dzieci
HOMEGOAL - drużyna miejscowa ma 1 punkt
AWAY GOAL - lub dostają go przyjezdni
VICTORY - no comments
FLASH - co za cuda dzieją się z kamerą!

SARACENS (Saraceni)
Mamelucka jazda Saracenów to jedna z największych niespodzianek, jakie znajdziemy w „Age Of Empires 2". Szybka konnica złożona ze sfanatyzowanych osobników na froncie potrafi zdziałać cuda. W grze zespołowej Saraceni dysponują bonusem w postaci większej wydajności łuczników (Archers). Targowiska tej nacji funkcjonują znacznie sprawniej, a konni łucznicy umieją lepiej prażyć do konkurencyjnych budowli. Warto także wspomnieć o większej sprawności bojowej galer.

TEUTONS (Teutoni)
Rycerze teutońscy to nie postacie z bajek! Ciężka konnica, wsparta siłą faszyst... khem... cesarskiego oręża, to znacząca siła. Zaskoczeniem może być fakt, że rycerze Teutonów paradują na piechotę przez pole walki, ale w niczym nie umniejsza to ich ogólnej dzielności. Podczas zabawy zespołowej jednostki tego narodu wykazują się wielkim oporem wobec próbujących ich przekabacić wrażych mnichów. Centra miejskie bronią się znacznie lepiej (większy zasięg strzał), a wieże strażnicze nie posiadają tzw. martwych stref ostrzału. Wydajność mnichów jest imponująca. Chyba ktoś uwierzył w „niemiecką misję nawracania europejskiej dziczy".

TURKS (Turcy)
No i wreszcie odrobina prochu! Tureccy janczarowie (Janissary) to doskonała, zaprawiona w wielu bojach piechota, wyposażona w arkebuzy. Wynalezienie technologii broni palnej kosztuje nas zaledwie 50% tego, co musielibyśmy zapłacić grając innym narodem. Ba, janczarowie są o ponad połowę wydajniejszą piechotą od wszystkich innych wyposażonych w „ogniste rury". Chemia to ulubiona dziedzina tureckich naukowców, więc mamy ją za darmochę. No i nasi górnicy pracujący w kopalniach złota są nieco skuteczniejsi.

VIKINGS (Wikingowie)
Dla Wikingów los był łaskawy. Programiści z Ensemble dali im aż dwie jednostki specjalne. Jest to wściekły do granic wytrzymałości Beserk i doskonała Longboat (długa łódź). Berserkerzy wpadają w furię bojową i niszczą wszystko, co zobaczą, ale potrafią się sami leczyć (!!!), choć zajmuje im to nieco czasu. Długie łodzie to doskonały środek transportu i walki, zacznie wytrzymalszy od konkurencyjnych galer. Niestety, podczas zabawy tylko silnie wzrastająca moc piechoty (od 10% w Feudal Age po 20% w Imperial Age) daje nam pewne bonusy. Reszta bez zmian.

A oto i tryb kampanijny. Na początek proponuję zająć się losami niewydarzonej pannicy z okolic Orleanu. Dość powiedzieć, że ona skończyła na stosie, lecz my mamy szansę Wojnę Stuletnią zakończyć zwycięsko. Vive la France!

JOANNA D'ARC

I. AN UNLIKELY MESSIAH
Na samym początku proponujemy trochę relaksu – zwiedźmy obóz, z którego wyruszamy. Po kilku chwilach powinni przyłączyć się do nas stojący w pobliżu żołnierze, tak że po chwili mamy przed sobą całkiem niezłą ekipę gotowych na wszystko żołnierzy. Skierujmy swe kroki na południe i idźmy cały czas duktem. Grupa pierwsza to zespół żołnierzy, druga, to sama pannica. Pierwsza grupa musi uderzać wzdłuż drogi do momentu, gdy dotrze do zniszczonego mostu. Idziemy w na zachód, spotykamy małą wioskę (niszczymy ją i przyległe do niej włości), po czym kierujemy się na północ. Cały czas najpierw maszeruje armia. Podeślij konnicę na lekki zwiad i gdy skończy się las, obejdź dolinę lewą stroną (stacjonują niedaleko spore siły wroga). Potem szybko przemieszczaj się wzdłuż drogi, aż przekroczysz rzekę, a przed Tobą stanie otworem wioska. Tutaj szybko zwerbuj co się da (w tym tarany) i... wracaj przez most do zamku, który minąłeś po drodze. Sforsuj jego bramę, oczyść zaplecze z resztek łuczników i znajdź bród na północnym–zachodzie. Po drugiej stronie idź wzdłuż drogi, a gdy tylko dotrzesz do zabudowy, maszeruj wzdłuż brzegu. Szybko zaokrętuj się na transportowce i zmiataj na drugą stronę – postaraj się wylądować na pierwszej napotkanej plaży, bo u rozwidlenia rzeki czeka wróg. Teraz wystarczy tylko iść ku zachodniemu skrajowi mapy – czeka tam na nas zamek z przytulną gospodą.

II. THE MAID OF ORLEANS
Natychmiast po starcie złącz w jedną grupę całość powierzonych Ci sił. Od razu maszeruj do pierwszego wskazanego punktu. W połowie drogi będzie na Ciebie czekać brytyjska niespodzianka. Najlepiej zwiad prowadzić kawalerią i ominąć całe towarzystwo od północy. Dotarcie do miasta to z w zasadzie fraszka. Teraz podziel oddane pod Twoją komendę oddziały na dwie grupy – kawalerię i piechotę. Między nimi ustaw grupę wozów, które musisz doprowadzić do obleganego Orleanu. Posuwaj się traktem wychodzącym z północnej bramy miasta i grzej śmiało przed siebie (nie zapominając o rozpoznaniu!). W pewnym momencie zobaczysz brzeg kanału z długim mostem, a przed nim pojedynczą wieżę strażniczą z dość licznym wojskiem pieszym wroga. Musisz uderzać, ale rób to z głową. Zajdź gości od strony kanału piechotą a jednocześnie wal śmiało kawalerią. Wozy w tym zamęcie powinny wjechać na most i wykorzystując zadymę szybko umknąć na jego północną stronę (jest bardzo długi!). Gdy tylko będą one w bezpiecznej odległości, zwijaj natarcie i uciekaj w ślad za wozami. Z pobliskiego zamku konkurencja może ściągnąć posiłki. Obejrzyj miasto i zacznij działać. Twoim głównym wrogiem jest teraz Brytania z dwoma zamkami na północny. Od południa zabezpiecz się zamkiem na końcu mostu, szybko postaw klasztor (i wyprodukuj 2–3 mnichów). Osadnicy niech szybko budują pola uprawne obok Town Center – inwestujemy w żarcie. Przy północnej bramie skoncentruj konnicę i działaj nią agresywnie. Joannę można pozostawić w mieście. Gdy wyprodukujesz już nieco osadników, inwestuj w technikę (opancerzenie konnicy), a mięcho armatnie wygoń do roboty obok farm leżących poza murami. Tutaj szybko zacznij wydobywać kamień, a na południe

od tego miejsca są złoża złota. Najwyższy czas ruszyć na Brytów. Wybuduj dwa zamki w pobliżu ich murów, tak by przecinały drogę drwalom chcącym dostać się do lasu na północnym–zachodzie. Ataki konkurencji odeprzesz, gdy budowle będą miały się we wzajemnym zasięgu strzału. Dodatkowy zamek możesz wybudować na południu, przy końcu mostu. Całą furię skieruj na północ, mnichów wykorzystując jako felczerów. Wystarczy przełamać linie murów na zgięciu i zniszczyć jeden zamek, by zrobić porządek z tym brytyjskim łajnem.

III. THE CLEANSING OF THE LOIRE

Bardzo łatwa misja. Po pierwsze, szybko przejdź do okrętów i załaduj na nie jak najwięcej ludzi. Gdy tylko zobaczysz pętające się w pobliżu angielskie galery, goń je banderami i wysadzaj. Kilka kursów i po drugiej stronie rzeki stanie Twoja armia. Musisz teraz walczyć o lebensraum. Lekką konnicą rozpoznaj teren na północnym–zachodzie. Znajdziesz tutaj słabo broniony obóz – zniszcz wszystko, co się rusza i zdewastuj wraże Town Center. Natychmiast osadź się na tej ziemi – rozbuduj bazę „noclegową" i szybko przystąp do eksploatacji złóż. Masz zniszczyć dwa angielskie zamki. Konkurencja ma ich aż cztery, ale pogrywa bardzo pasywnie. Pierwszy z nich znajdziesz w zachodniej części mapy (niemalże lewy róg naszego podręcznego „atlasu"). Następne rozłożone są bardzo równomiernie w prostej, równoległej do górnej krawędzi mapy linii. Czwarty z nich leży na północy. Każdy otoczony jest murem, za którym obok głównej budowli wznosi się pojedynczy obiekt – stajnia, baraki łuczników lub piechoty. Najważniejsze to pobudować w pobliżu konkurencyjnej bramy własną budowlę – wesprzeć ją dwoma wieżami strażniczymi i dokonywać podjazdów. Na dłuższą metę nie opłaca się jednak budować machin oblężniczych, ale trzeba urządzić wjazd kawalerią i wykorzystując martwe pole ostrzału, bezkarnie naparzać w mury. Efekt murowany, a ze względu na pasywność ofiary sztuczka działa wiele razy.

IV. THE RAISING

Na samym początku szybko maszeruj na wschód, wzdłuż krawędzi mapy. Napotkasz tam oddziały kawalerii, spakowane trebusze, a gdy udasz się przez bród, znajdziesz jeszcze silną grupę artylerii. Sformuj oddział jazy i zrób zwiad na zachód, wzdłuż traktu. Najdziesz zamek wroga – teraz musisz wykazać się nieliche giętkością. Naszym celem jest jak najszybsze wyeliminowanie wroga z tego terenu i zajęcie go pod własną osadę. Najpierw wywab z miasta jednostki rajdem kawalerii, a potem niech artyleria zniszczy umocnienia i wieże. Musisz szybko postawić klasztor (Monastery) i domy, by móc wezwać na pomoc mnichów. NATYCHMIAST zacznij wydobywać złoto i kamień. Wybuduj dwa zamki – jeden koło dawnej bramy w murze, drugi na północy, na wzgórzu. Musisz wytrzymać falę ataków wroga i umocnić się w zdobytym grodzie – dopiero potem możesz zacząć bawić się w ofensywę. Konkurencja rozmieszczona jest niezwykle równomiernie – w rogach mapy. Najlepiej będzie, jeśli najpierw zniszczysz wroga umieszczonego w północnej części mapy – dzięki temu możesz potem zorganizować zwiad na południe i obserwować, czy coś nasi „sąsiedzi" nie wymyślą. Reszta to żmudne oblężenie – najważniejszy jest pierwszy etap – PRZETRWANIE.

V. THE SIEGE OF PARIS

Zgrupuj ludzi w trzy oddziały. Pierwsze dwa powinny obejmować piechotę, którą masz na skrzydłach. Trzecia to jazda (ale bez Joanny). W czwartej może być cała artyleria i nasza pannica. Droga do Paryża to dukt ciągnący się przed Tobą. Zrób lekki zwiad aż do miejsca, gdzie napotkasz podwójną bramę miejską. Oddziałom wydaj rozkaz obrony i podciągnij artylerię, która powinna zacząć rozbijać mur koło niej. Za murami stoi lekki oddział łuczników, więc aktywną obroną wywab go za mury i daj łupnia. Potem usuń konnicę (czeka na wzgórzu za murem, na zachód od Ciebie). Gdy zrobisz lekkie „borowanko", wprowadź ludzi do środka i wyrąb sobie miejsce na apelplatz. Czas na męskie decyzje. Musisz odszukać grupę wieśniaków (na razie to zostaw) i podciągnąć swoje siły do Compiegne. Najpierw nieco topografii. Miasto podzielone jest rzeką na dwie części – południową i północną. W południowej znajduje się grupa wieśniaków, którą mamy wyzwolić, a w północnej czeka na nasz sygnał miejscowa milicja. Najpierw zbadaj pojedynczym żołnierzem miasto i ściągnij nim na siebie dwie grupy piechoty wroga. Są one niewielkie i powinieneś dać sobie z nimi radę. Nie wdawaj się w żadne walki, tylko prowadź ludzi ku mostowi (jest mniej więcej w połowie okręgu, jaki tworzą mury miejskie). Potem wal prosto na północ – podciągnij piechotę, gdy zobaczysz mury miejskie i śmiało idź w prawo. Tutaj spotkasz milicję miejską (która szybko przejdzie na Twoją stronę) i silny oddział łuczników wroga. Szarża jazdy i doskok piechoty nauczą biszkopciarzy moresu. Teraz wyrąb dziurę w murze i wyprowadź całą grupę na północ – do duktu. Przeprowadź lekki zwiad w kierunku Compiegne. Droga w pewnym momencie skręca wprost do zamkowej furty. Stoi na niej samotny zwiadowca burgundzki, ale nie daj się zwieść. Po obu stronach drogi, w szczerym polu, czeka niezła armia. Musisz zaatakować tę bardziej na zachodzie, gdyż wśród niej główny prym wiodą machiny wojenne. Zniszcz wszystko i łukiem omiń drugą grupę (zwiadowcy nie tykaj!). Wprowadź swoje siły za mury i wycofaj jednego z najsilniejszych jeźdźców, by wrócił po plebs. Chłopi stoją na zachód od miasta, przy samej rzece. Wystarczy szybko do nich podejść i natychmiast wracać do obozu w Compiegne.

VI. A PERFECT MARTYR

No, jeśli mnie znasz, to doskonale wiesz, że kocham pozostawiać ostateczne działania właśnie Tobie. Podpowiem Ci jednak nieco, abyś nie okładał klątwą mojej rodziny do trzech pokoleń wstecz. Przejdź wzdłuż północnej krawędzi mapy na wschód. Koło rzeki spotkasz oddziały kawalerii i piechoty (są i trebusze!) – cała ta armia przyłączy się do Ciebie. Przejedź przez rzekę, a dołączy się do Ciebie spora grupa artylerii. Musisz szturmować teraz miasto Burgundczyków, leżące na przedłużeniu traktu na zachód. Uwaga! Nie niszcz murów – mogą się nad wyraz przydać. Zasiedl to miejsce i postaraj się jak najszybciej zbudować zamek na południowym odcinku murów. Jest tam bród na rzece i biszkopciarze nie odpuszczą. Reszta... należy do Ciebie. To najkrwawsza misja w tej kampanii. Za miesiąc – Fryderyk i Spółka.

BLACK MAIL



Pokazowy szturm na umocnionego przeciwnika.

TIPS & TRICS

EARTH 2150

Pacnij Return i wstukaj „I_wanna_cheat". Potem przytrzymaj w tym samym czasie SHIFT i 0 z klawiatury numerycznej, a potem potwierdź Returnem. Od teraz wchodzisz do bloku cheatowania Returnem i zatwierdzasz nim przekręt.

x–mas_pack – pełna regeneracja
einstein 1 – szybkie odkrywanie (0 wyłącza cheata)
the_hammer_of_thor – zabijasz wszystkich w zasięgu 8
see_you_next_life – zabijasz zaznaczoną jednostkę
hasta_la_vista_enemigos – niszczysz wszystkie widoczne jednostki i budowle wroga
bad_time_bad_place – uszkadzasz wszystko, co ujrzysz
eagle_eye – wszystko jesteś w stanie zobaczyć
let_be_darkness – mgła
no_one_hides – widzisz wszystkie jednostki
no_more_secrets – pełna mapa!
armageddon – deszcz meteorytów

ULTIMA IX: ASCENSION

Wejdź do pliku default.kmp.(przedtem zrób jego kopię!) Znajdź poniższy tekst:
[Cheat Commands]
i wprowadź pod nim:
alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+l = toggle_avatar_fly
Podczas gry wystarczy wcisnąć odpowiednie, wymienione wcześniej klawisze, by uzyskać właściwy im efekt. A oto kilka dodatkowych zabawek:
pass_one_hour
unpass_one_hour
sunrise_sunset
pass_one_minute
unpass_one_minute
toggle_sun
toggle_wind
toggle_storms
toggle_avatar_fast

■ RECENZJA **GK #5/99** ■ WERDYKT **90%**

CIVILIZATION: CALL TO

KOKTAJL Z MANHATTANU



Wspaniała nazwa części wielkiego Nowego Jorku posłużyła za kryptonim operacji zbudowania bomby atomowej - najstraszliwszej broni w historii ludzkości. Do jej powstania przysłużyło się wielu ludzi, tutaj możecie zobaczyć Roberta Oppenhaimera i Alberta Einsteina - dwóch geniuszów połączonych we wspólnym wysiłku położeniu kresu Wielkiej Wojnie. Co stało się z Hiroshimą - wiemy. To straszna lekcja, z której i Ty, Drogi Graczu musisz wyciągnąć wnioski. Lepiej nie grać skośnookimi. Zwłaszcza jeśli nie masz wśród swoich naukowców ludzi tego formatu co dwaj wspomniani. A trzeci? Igor Kurczatow - szef zespołu budującego radziecką „bombkę". Wniosek? Wróg czuwa!



Witam Panów ponownie! Teraz wreszcie zakończymy nasze przydługie nudzenia i od razu przejdziemy do rzeczy. Temat dzisiejszych zajęć brzmi - Produkcja i Nauka!

To bez wątpienia najbardziej znaczące hasła podczas końcowej fazy rozgrywki. „Civilization: Call To Power" daje nam niebywałą szansę podniesienia do niespotykanego wcześniej poziomu zagadnień technicznych. Przekroczymy dziś próg, na którym się zatrzymał Meier. Podczas zabawy będziemy mogli budować miasta na dnach oceanów i w przestrzeni kosmicznej. Trzy wymiary działań powodują pewien chaos, ale tylko jego opanowanie jest kluczem do ostatecznego sukcesu. Przeciwnicy w końcowej fazie działań (oczywiście zależy to od poziomu, na którym grasz) dysponują taką samą techniką jak Ty, więc atomowe szaleństwa czy wojenne zawieruchy trzeba starannie obliczać. Bacz co robisz, a zwycięstwo będzie Twoje.

A teraz po kolei omówimy sobie najważniejsze dla istnienia państwa sprawy. Zaczniemy od Armii.

POLIGONOWE IGRASZKI

Zasada uderzenia grupowego wciąż rządzi, chociaż pojawiają się jednostki zdolne samopas stawić czoła nawet bardzo licznemu przeciwnikowi (warunkiem jest jednak osiągnięcie miażdżącej przewagi technologicznej). Wreszcie możemy pochwalić się siłami powietrznymi, a co za tym idzie dystans, w jakim położony jest przeciwnik od naszych baz powoli przestaje mieć tak wielkie znaczenie jak na początku. Nowe odkrycia powodują jednakże, iż zamiast toczyć zadymy a'la II wojna światowa, szybko jesteśmy postawieni przed arsenałem atomowym lub kosmicznym. Budowa miast na dnie mórz i w otchłani kosmicznej zmusza nas do stworzenia sił zdolnych obronić stan posiadania. Wymarzoną sytuacją jest posiadanie floty kosmicznej i bombardowanie konkurencji „z góry". Przestrzegam przed używaniem broni jądrowej - skutki gospodarczo-ekologiczne są opłakane! Powoli dochodzimy do momentu, w którym albo jesteśmy jedynymi graczami na mapie, albo musimy zacząć się dogadywać z sąsiadami. Zaczyna rządzić ekonomia!



PRZEDE WSZYSTKIM PRODUKCJA...

Nazwa	Co Daje	Utrzymanie
Aqua Filter	powiększa miasto	5
Arcologies	powiększa miasto	15
Beef Vat	zapobiega głodowi	3
Bio Memory Chip	+50% nauka	5
Body Exchange	+3 zadowolenia	50
Computer Centre	+50% nauka	24
Eco-Transit	-200% odpadów	15
Forcefield	+12 obrony	30
Fusion Plant	+50% produkcji,-100% odpadów	30
House Of Freezing	+50% złota	25
Incubation Centre	+25% produkcji	25
Micro Defence	zapobiega zarażeniom i nano-atakom	15
Mind Controller	A1	50
Rail Launcher	wystrzeliwuje jednostki w przestrzeń	15
Robotic Plant	+50% produkcji, +100% odpadów	45
SDI	zapobiega uderzeniu atomowemu	10
Security Monitor	+25% produkcji, -50%przestępstw, -100% odpadów	10

Legenda:
A1- nie ma niezadowolonych, zapobiega niewolnictwu, zapobiega konwersji

KTO STOI PONAD PRAWEM

No właśnie, kto? Oczywiście My! Teraz nastał

CZĘŚĆ TRZECIA

POWER



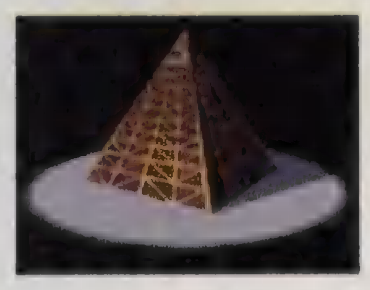
czas brutalnej dominacji pieniądza. Na sam początek baaardzo polecam Corporate Republic. Jest to chyba jedna z najdoskonalszych form rządzenia, oferująca nam najlepsze współczynniki rozwoju. Na zakończenie zabawy dobra jest Technokracja ze swoimi wielkimi możliwościami produkcyjnymi lub Wirtualna Demokracja dająca nam spory przyrost ludności i nauki. Przede wszystkim należy elastycznie reagować na zachodzące zmiany. Wojenny wysiłek narodu dobrze wesprzeć odpowiednimi rządami, które położą nacisk na produkcję, zaś w przypadku pokoju należy dać najwyższy priorytet nauce.



Corporate Republic (republika korporacyjna) - to chyba system, jaki zapanuje na naszej planecie w ciągu najbliższych kilkunastu lat. Demokracja z silną władzą wykonawczą wspartą pieniędzmi międzynarodowej finansjery. Ogólnie doskonały okres na wzrost przychodów budżetu, świetnie rozwija się nauka i wzrasta produkcja. Czynniki militarne są całkiem niezłe, a przyrost niestety delikatnie zamiera.



Ecotopia (ekotopia) - miłośnicy Matki Ziemi, zielonych stworków z Matplanety i innych pierdół powinni być zachwyceni. Oto coś dla nich. Nie wiem dlaczego, ale autorzy postanowili podkręcić na maksa wszystkie czynniki decydujące o rozwoju cywilizacji, poza jednym - produkcją. Wniosek - nawet ortodoksyjny zielony może użyć SS22 do przekonania konkurencji o swoich racjach. Teoria? Hm...



Technocracy (technokracja) - nie, to nie są rządy wypomadowanych młodzieńców w dresach. To raczej wskazanie na szalonych naukowców i przemysł, który dobiera się do władzy na całego. Spadają nasze parametry wojenne i zmniejsza się przychód, ale za to niewiarygodnie rośnie produkcja.



Virtual Democracy (wirtualna demokracja) - oto kwintesencja hedonizmu połączonego z najnowszą techniką. Nasi obywatele mnożą się niczym króliki (upsss, a więc odchodzą choć na moment od komputerów), a dzięki ogólnoświatowej sieci przyrost naukowy jest olbrzymi. Minusem tego systemu jest totalne kopnięcie w dół spraw mi-

CZTEREJ PANCERNI I...

Nazwa	Siła Ataku	Zasięg	Siła Obrony	Ruch	Specjalne Funkcje
Aircraft Carrier	8	8	8	4	transportuje 5 maszyn
Bomber	10	20	4	10	może mieć 1 nuclear
Cargo Pod	0	0	2	10	transportuje 1 jednostkę
Crawler	0	0	8	3	transportuje 5 jednostek
Cyber Ninja	0	0	3	4	jednostka szpiegowska
Eco Ranger	0	0	1	5	tworzy park
Ecoterrorist	5	0	5	3	przeprowadza NanoAtak
Fighter	10	10	10	10	brak
Fusion Tank	20	20	15	8	pływa przy brzegu
Infector	0	0	1	3	zaraża miasto
Interceptor	15	12	12	15	brak
Leviathan	40	40	40	1	może bombardować
Mobile SAM	4	12	4	6	obrona przeciwlotnicza
Nuke	specjalna	0	1	20	niszczy 75% populacji miasta
Paratrooper	10	0	10	3	zrzut z samolotu
Phantom	40	0	10	3	niewidzialność
Plasma Destroyer	30	15	15	8	bombarduje, niszczy łodzie pod.
Plasmatica	15	0	15	6	brak
Sea Engineer	0	0	1	5	zakłada miasta pod wodą
Space Bomber	6	50	6	2	bombarduje z kosmosu
Space Engineer	0	0	3	5	zakłada miasta w kosmosie
Space Fighter	16	16	16	15	brak
Space Plane	0	0	3	15	transport 5 jednostek
Spy	0	0	1	4	jednostka szpiegowska
Spy Plane	0	0	2	10	brak
Star Cruiser	30	30	20	5	bombardowanie
Stealth Bomber	16	22	8	10	transportuje 2 nuclear
Stealth Sub	30	30	10	5	transportuje 4 nuclear
Storm Marine	24	0	20	3	uderzenie z morza
Swarm	20	0	20	3	brak
War Walker	12	24	12	5	bombarduje
Wormhole Probe	0	0	3	5	wejście do „robaczej dziury"

NIEWIDZIALNI SĄ WŚRÓD NAS!



Oczywiście to tylko głupia nazwa. Technologia stalth, nad którą zaczęto pracować już pod koniec lat sześćdziesiątych przyniosła wymierny owoc w postaci nowoczesnych konstrukcji bombowców typu B1 i B2. Maszyny B1 weszły do akcji bojowej w Zatoce Perskiej i spełniły swe zadanie. Dzięki specjalnie dopracowanej awionice i pokryciu powierzchni maszyny pewną substancją (Hot twierdzi, że to smalec) jest ona niemal niezauważalna dla radarów wroga. Jakość bojowa B1 może być śmiało porównywana z ilością „zabawek" na pokładzie gigantycznego B52 - jednego z największych bombowców w historii. Maszyny tego typu są złomowane, podczas gdy arcyprecyzyjne „stealthy" najwyraźniej będą przyszłością lotnictwa armii. Siła i precyzja, czyż to nie piękne?



litarnych i produkcji. Papa Stalin by tego nie pochwalił, a może...

SZKLANE DOMY

To epoka największego dynamizmu w rozwoju naszych miast. Mogą wreszcie one przejść do przestrzeni kosmicznej lub zacząć podbijać dna oceanów. Należy zwrócić szczególną uwagę na dwa współczynniki - morale społeczeństwa i ogólną wydolność produkcyjną. Każdą z wyżej wymienionych cech można podbijać dzięki pokazanym poniżej urządzeniom lub cudom (patrz tabela „Bicze Boga"). Ważne jest, by inwestować w największe metropolie, mniejszym miastom dając czas na rozwinięcie skrzydeł. Budowanie np. Arcologies powinno być zgrane z meldunkami o przepełnianiu się miasta, tak by obiekt od razu zaczął funkcjonować. Warto zwrócić uwagę na Micro Defense i SDI, dzięki którym podstępna działalność wroga spali na panewce. Za wszelką cenę nie dopuszczajmy do zbytniej produkcji odpadów (pollution), gdyż może to zrujnować naszą gospodarkę. Aha i jeszcze jedno... nie bójmy się kosmosu.

CUDA ŚWIATA

Hmmmm... w zasadzie trudno sprecyzować, co tak naprawdę jest najważniejsze wśród tych wszystkich wspaniałości. Postaram się omówić istotniejsze. Na pierwszym miejscu postawiłbym AI Eternity. Dzięki temu projektowi całe społeczeństwo po prostu rozpływa się w orgastycznej błogości. Wojna? Nie ma problemu, o obniżenie wydolności systemu nie musimy się bać. Globe Sat da nam stały podgląd działań wroga, a London Exchange obniży koszty utrzymania postawionych budowli (godne uwagi!). Gdy wreszcie uda nam się operować na obszarach kosmicznych warto umieścić Star Ladder, która eliminuje koszta wychodzenia z atmosfery. Wormhole Sensor, czyniący widzialnymi dla wszystkich „robacze dziury", jest bronią obosieczną i w zasadzie postawienie go eliminuje potrzebę trzymania w tajemnicy prac nad obcą cywilizacją. Odpada serial „X-Files". Resztę musicie obejrzeć sami.





ZAMIAST LISTY PŁAC

To już wszystko. Mam nadzieję, że choć trochę ułatwiłem Wam obcowanie z tą niesamowitą grą. Zawarte tutaj tabele miały Wam przybliżyć techniczną stronę rozgrywki, bo przecież każdy ma swoją własną taktykę. Znalazły się tutaj rzeczy niezbędne, bez których momentami trudno w grze się rozeznać o co chodzi, nawet jeśli wcześniej kończyło się „Civilization 2". Otwarty umysł i garść przedstawionych tu informacji - oto przepis na udane zakończenie „Civilization: Call To Power", gry, o której trudno powiedzieć, że jest nudna. Z pewnością jednak do najłatwiejszych nie należy i aby nasze imię znalazło się w annałach, trzeba się tęgo nagimnastykować. Czego życzy... **JAGD 52**

Dziękujemy firmie BIOS (tel. 022 662 10 70) za wypożyczenie sprzętu umożliwiającego rozgrywkę multi-player.

BICZE BOGA

Nazwa	Koszt	Co daje
The Agency	7200	ochrona przed szpiegostwem
AI Eternity	12000	wszyscy mieszkańcy zadowoleni
Contraception	7200	podnosi zadowolenie o 5 pkt.
Dinosaur Park	7200	przychód z danego miasta x4
The Eden Project	8000	niweluje zanieczyszczenia z 3 miast
ESP Centre	14400	A1
Gaia Controller	20000	+25% żarcia, koniec katastrof
Genome Project	7200	+10% produkcji, +10% zdrowia jednostek
Global E-Bank	15200	+10 szt. złota za szlaki z innymi cywilizacjami
GlobeSat	7200	odkrywamy mapę!
Immunity Chip	14400	osłona przed atakami chemicznymi
London Exchange	4320	obniża koszty utrzymania obiektów
Nanite Defuser	14400	eliminuje uderzenie atomowe (!!!)
Nanopedia	14400	podnosi o 100% efektywność specjalistów
National Shield	20000	tworzy pole siłowe wokół Twoich miast
Sensorium	20000	A2
Star Ladder	12000	darmowy transport do nadprzestrzeni
Wormhole Sensor	20000	czyni „robacze dziury" widzialnymi dla wszystkich

Legenda:
A1 - zwiększa się reputacja gracza, otwierane są wszędzie ambasady, uprzedzenie o ataku wroga
A2 - eliminuje niezadowolenie wynikające z przepełnienia miast i produkcji odpadów

WIELKI PLEBISCYT

WYBIERZ SWOJĄ GRĘ ROKU 1999

Już po raz czwarty redakcja miesięcznika **„Gry Komputerowe"** przyznaje tytuł **GRA ROKU** dla najlepszych produktów mijających dwunastu miesięcy. Tym razem również i Wy, Drodzy Czytelnicy, będziecie mieli unikalną możliwość głosowania w kategorii „Nagroda Czytelników". Wybierzecie najlepszą, najciekawszą, Waszą ulubioną **Grę Roku 1999**. Już w następnym numerze zamieścimy specjalny kupon. Będzie to nie tylko okazja do uhonorowania swym głosem Waszych faworytów, ale również szansa wygrania wspaniałych nagród. Wszelkie szczegóły podamy w następnym numerze. Szukajcie ich również na stronie serwisu internetowego **www.valhalla.com.pl**

PARTNERZY AKCJI:

Valhalla
www.valhalla.com.pl

CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo
publishing house

PASZCZURY d. WYWŁOKI

ODCINEK ÓSMY


Baron łapie Agnieszkę, ta pada na Hota... taki jest wpływ piwa, a w przypadku Barona sok z marchwii...

Na początek wiadomości oficjalne: Jesienna edycja „Gambleriady" odbyła się. Więcej szczegółów? Odbyła się w Hali Warszawianki w Warszawie. Bilety były po sześć złotych. Nie było za to: Lary Croft, firm: Mirage, CD Projekt, IPS i paru jeszcze. HOT



Nasze śliczne stoisko i Pan Z Brodą oraz Dare... ehm... nie mogę tego napisać...


Oto jedyne zdjęcie we Wszechświecie: szef GAMBLERA Alex się uśmiecha... Naczelny mu zagroził, że inaczej pożre mu jego kanapki...

Za to LEM miał ogromne stoisko (prawie cały teren wystawowy). Z prasy obecni byli: GAMBLER (zaskoczenie?:)), no i oczywiście my - CGS. Ludzi było nawet sporo (pierwszego dnia), lecz im później, tym gorzej. Zresztą nie oszukujmy się - te targi były jeszcze gorsze niż poprzednie, wiało nudą. Atrakcję stanowiły konkursy (w tym wiele na naszym stoisku) i atrakcyjne ceny gier.

Dobra, tera jak zwykle. Na imprezę stawiliśmy się w składzie: red.nacz. Marek Suchocki, Jego Wysokość Szanowny Pan Zastępca Naczelnego (wiecie kto), gRoovy, Krzychoo, Baron Jack, a także moja osoba. Dodatkowo i gościnnie: Jagd52 (po raz pierwszy w życiu w garniturze i świeżej bieliźnie), Pan Tłumacz, Agnieszka (dziewczyna Barona) oraz Hania (moja osobista narzeczona).

Zorganizowaliśmy różne konkursy (dzięki naszym sponsorom opływaliśmy w nagrody).

W następnym odcinku szersza relacja, a dziś podziwiajcie zdjęcia z targów.

Przemysław HOT Gorący

Pozdskryptum: za miesiąc będzie śmiesznie, otóż rozpoczynam serial o naszych redaktorkach. Jeden odcinek to jeden gość, dowiecie się wielu pikantnych szczegółów...


Hania rozgrzana i rozanielona atmosferą targów. Zasnęła z nudów... żartuję... heheheheh.. a może nie.


Baron z Agnieszką, naprawdę. To nie jest fotomontaż....


Hot na rękach swoich fanów... no dobra, ludzi z redakcji... ale to też fani... czasem... dopóki nie czytają...

IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o. | CODA Sowade Multimedia Group Polska Sp. z o.o. | MANTA | CDPROJEKT

Dziękujemy powyższym firmom za ufundowanie nagród, które rozdzielaliśmy w konkursach podczas jesiennej GAMBLERIADY. A było sporo do wygrania!

GAMBLERIADA

czyli „Pan nie wierzy temu Famie - to blagier".

KONKURSY

Dzisiaj nadrabiam zaległości i podaję rozwiązania konkursów „Dungron Keeper 2" i „Tiberian Sun". Myślę, że wylosowane nagrody będą dla Was wspaniałym prezentem gwiazdkowym.

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

GK

ODPOWIEDZI

■ Odpowiedzi na pytania z poprzedniego numeru:

1. Najnowszy procesor firmy AMD nazywa się Athlon.
2. W tym sezonie rajdowym Colin McRae startuje Fordem Focusem.

PYTANIA

■ Pytania na ten miesiąc:

1. Kto wcielił się w rolę pilota w najnowszej wersji „Rally Championship"?
2. Jakiego słynnego artystę usłyszymy w „Omikron: The Nomad Soul"?

NAGRODY

■ Nagrody:

3x gra „Pizza Syndicate".

Termin nadsyłania odpowiedzi upływa 10.1.2000

ZWYCIĘZCY

■ Oto zwycięzcy z numeru GK 11/99:

1. Łukasz Rakowski ze Skoczowa
2. Łukasz Gałęzowski z Wrocławia
3. Jerzy Bukowski z Płocka

■ Konkurs Dungeon Keeper 2:

Gry „Dungeon Keeper 2" otrzymują:

1. Michał Karp ze Stalowej Woli
2. Paweł Janaś z Gliwic
3. Filip Grześkowiak z Kościana
4. Maciej Wisławski z Pabianic
5. Roman Kuboś z Lublińca

Figurki Rogacza otrzymują:

1. Klaudia Kostyra z Birunia Starego
2. Piotr Pilarczyk z Tomaszowa Mazowieckiego
3. Tomasz Głodowski z Płocka
4. Adam Jarosiński z Iławy
5. Arkadiusz Gajewicz z Poznania

■ Konkurs „Tiberian Sun":

Gry „Tibreian Sun" otrzymują:

1. Adam Feutzan z Inowrocławia
2. Mariusz Kaszewski z Białegostoku
3. Wojtek Gabar z Poznania
4. Krzysztof Uroda z Przecieszyna
5. Tomasz Żebrowski z Łodzi

Nagrody niespodzanki otrzymują:

1. Andrzej Dębowski z Elbląga
2. Tomasz Moczarski z Gliwic
3. Krzysztof Majda z Gniezna
4. Piotr Gasperowicz z Olsztyna
5. Łukasz Rutkowski z Warszawy



KONKURS GK 1/2000

LISTY

Robię to z mieszanymi odczuciami. Bo w końcu piszę poniższe słowa w listopadzie, a Wy macie okazję obejrzeć je tuż przed Gwiazdką. Rok 2000 za parę dzionków i wszystkie apokaliptyczne wizje mają szansę na spełnienie. JAGD52



Hmmm... cokolwiek by to miało być. To futbol.

Hot właśnie nadciągnął do nas z butel... hmmmm... z książką. Jest to bardzo opasły wolumin, oprawny w starą wiklinę i posiada moc dwóch pułków artylerii. Oczywiście chodzi o moc słowa pisanego... Rozdarliśmy (z bólem serca, rzecz jasna) ten wspaniały tom i każdy chwycił w garść swą część. Czytaliśmy przez moment... Taaak, żegnamy stary wiek XX. Wiek wojen, masowych grobów, fastfoodów i blond peruczki Barona. Nie zostało nam już nic, jak tylko skoczyć do miejscowej księgarni i chwycić jakiś serial-rzekę. My zaś wreszcie wygrzebmy biednego Listonosza spod tego wora listów! Dziś świątecznie, więc będzie krótko!

„Co znaczy dopisek do rubryki Hota - d.Wywłoki?"

Arek Nowakowski, Kielce

Taaak, Hot nerwowo rozcierał bolące miejsce na ramieniu. Próba szybkiego zjedzenia tego listu zakończyła się podłączeniem do wydechu redakcyjnej drezyny. Hot zdzierżył nawet atak Grooviego, który wsparty łomem Krzycha próbował otworzyć zatrzaśniętą na amen paszczękę. A wszystko przez to, że HOT nie był pierwszy!!! Taaak, taka jest cała, naga prawda. Po prostu wygrał Wielki Wyścig po Kanapki dla Naczelnego i otrzymał schedę po niejakim Cefku (znasz li to imię?). Okazało się, że miraż strony zapełnionej czczą gadaniną działa niczym magnes na tych, którym najwyraźniej brak innych zalet. Hot znalazł więc u nas ciepłe miejsce za redakcyjną naświetlarką i z głębi jej zjonizowanego wnętrza wydobywa co ckliwsze kawałki. Wywłoki? Hmmm... Coś sobie przypominam. Hooot? A po co Ci ta przedwczorajsza bułka z szynką? Hooottttttttt...

„Nie ukrywam, że jesteście moją ostatnią deską ratunku. Kupiłem dosłownie przed dwoma tygodniami V3 i powoli zaczynam tego żałować. Najnowsze drivery do tego „cudeńka" kompletnie pokopały mi system. Co robić?"

Nie chcę Cię martwić, ale najlepiej byłoby, gdybyś przeinstalował system. Potem najpierw zainstaluj najnowszą wersję DX (obecnie 7.0) właściwą dla Twojej konfiguracji językowej. Przed tym wszystkim sprawdź, jaką wersją sterowników do karty dysponujesz. Obecnie 3Dfx wysmażył oddzielne sterowniki do systemów z DX7 i DX6 - to bardzo istotne! Gdy wreszcie zdobędziesz odpowiednie sterowniki, zainstaluj je czym prędzej i staraj się nie grzebać przy nich do momentu, w którym Microsoft po raz kolejny „unowocześni" swoje wspaniałe drivery.

„Ponoć chodzą plotki o wypuszczeniu przez 3Dfx-a nowych modeli V3 4500. Czy to prawda?"

Artur Pałuba, Międzyrzecz

Mój drogi! Mam dla Ciebie i wszystkich fanów kart dopalających wielką bombę! Eksploduje ona tuż obok, w dziale Hardwarowym. Zapomnijcie o V4, najwyraźniej ktoś szykuje Vunderwaffe! W ciągu najbliższych miesięcy będziemy świadkami prawdziwej „wojny światów". A zwycięzca może być niestety tylko jeden, a może aż jeden. Albo jakoś tak lub zupełnie innaczej.

KONKURS KLAPS

No i mamy znowu zwycięzców! XXI wiek otwierają (ale brzmi, NIE?!) Wojtek Przedworski i Tomek Sąsiada! Mamy dla Was prezenty pod choinkę!!! Tym razem ufundował je CD-Projekt, a są to gry „Die By The Sword" i „Airline Tycoon". Dobrej zabawy!

Fundator nagród: CDPROJEKT



Ani on Groźny, ani Ukryty. Taki los komandosa.

SKRÓTY

Czy to prawda, że „pismaki" takie jak Wy nie znają się na niczym innym poza graniem?
Prawda! Hot zawsze miał problemy z tabliczką mnożenia, a ja przypalam wodę w czajniku.

Kiedy wreszcie zobaczymy plakaty w GK?!!!!
Może w roku 2000?! W końcu to będzie początek XXI wieku!

Czy „Hidden&Dangerous" doczeka się kontynuacji?
Jasne. I będzie to rzecz ukryta&niebezpieczna.

Konsole zniszczą „Quake III"!!!
Jezu, to muszą być prawdziwe MONSTRA!

Gdzie jest „Prey"? Wyrosła mi broda od czasu jak ogłosili, że go zrobią.
A Jagdowi wąsy i przybyła żona. Na razie „Preya" powieszono na haku z napisem „odczekać". Chyba przyjdzie nam się pomodlić.

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**



NA WESOŁO

Witam! I korzystając z okazji życzę wszystkim Wesołych Świąt, braku Hotów pod choinką i Hepi Nju Jer! A tak a propos: od dziś nagrodami za najlepsze wypociny będą gry komputerowe!

Wasz HOT





Oto dowcipasy obywatela, no właśnie, maila dostałem, ale od kogo? Odezwij się! Nagroda czeka!

■ Stary Żyd, fabrykant win, leży na łożu śmierci. Dookoła rodzina. On szepcze:
- Teraz przekażę wam tajemnicę produkcji wina. Należy wziąć zleżałe śliwki, albo gruszki ulęgałki, albo obite jabłka, albo...
Jego syn nagle przerywa:
- Tate, ja słyszałem, że wino robi się z winogron!!!
- Też można...

■ Przychodzi facet do lekarza z bolącym łokciem. Lekarz bada go pobieżnie i każe oddać mocz do analizy. Facet wraca do domu i zastanawia się: „Po cholerę mu mój mocz, przecież mnie boli łokieć!". Po czym złośliwie wlewa do słoika swój mocz, mocz córki, żony i stary olej silnikowy. Po kilku dniach idzie po wyniki. Lekarz rzecze:
- Nie mam dla pana dobrych wiadomości. Żona się panu puszcza codziennie, córka jest w ciąży z Murzynem, auto się sypie, a pan niech przestanie się onanizować w wannie, bo tłucze pan łokciem o krawędź i to od tego tak boli...

■ W restauracji gość życzy sobie na obiad kurczaka, ale zaznacza, że ma to być kurczak z Dębicy. Kelner biegnie na zaplecze i opowiada kierownikowi o sprawie. Kierownik decyduje:
- Nie wygłupiaj się, wszystkie kurczaki są takie same! Daj mu to, co jest pod ręką, z Pruszkowa, i niech się facet buja! - Kelner zatem po chwili serwuje gościowi kurczaka na stół. Facet wkłada kurczakowi palec w kuper, wyciąga, oblizuje i mówi:
- Pan mnie oszukał, to nie jest kurczak dębicki, to pruszkowski. Ja stanowczo domagam się przyrządzenia kurczaka dębickiego!
Kelner spietrany leci na zaplecze. - Szefie, poznał się! Co robimy? - Szef powiada:
- Kurna, ma rację, te pruszkowskie są do niczego. Tu obok w sklepie są kurczaki kieleckie, prawie takie dobre jak dębickie - leć kupić i daj mu! No przecież, kurna, nie może się zorientować! Po jakimś czasie kelner serwuje nowego kurczaka. Facet znowu wkłada kurczakowi palec w kuper, wyciąga, oblizuje i mówi do drżącego kelnera:
- Proszę pana, to jest kurczak kielecki! Ja chcę dębickiego! Kelnera zmyło z sali. Na zapleczu narada bojowa. Kierownik poddaje się:
- Dobra, kurna, załatwił nas! Niech stracę, trzeba mu dać tego cholernego kurczaka z Dębicy! Wsiadaj w taksówkę, jedź do delikatesów i kup najlepszego dębickiego kurczaka. Przyrządzić i podawać!
Po pewnym czasie kelner drżącymi rękoma podaje gościowi kurczaka. Ten na oczach całej sali, zamarłej w bezruchu, powtarza procedurę: wkłada kurczakowi palec w kuper, wyciąga, oblizuje i mówi:
- Dziękuję, to jest kurczak dębicki. - I zabiera się do jedzenia. Wszyscy oddychają z ulgą. W tym momencie do stolika przytacza się jakiś kompletnie nawalony facet, ściąga spodnie i wypina dupę do gościa:
- Panie... eeep! błagam, pomóż mi pan... eeep! bo ja nic nie pamiętam, kurna, gdzie ja mieszkam?

■ Pewnego złoczyńcę skazano na 40 lat pobytu na bezludnej wyspie. Bezludnej, jednak żeby za szybko nie umarł, za towarzyszkę dano mu kozę ... Po 40. latach przypływa oddział karny, aby zabrać skazańca, a tu po wyspie biega mały chłopiec. Żołnierze pytają się go:
- Jak ci na imię?
- Mieeeeeetek!

■ Przychodzi klient do restauracji i zamawia śniadanie. Po chwili je dostaje. Zaczyna jeść. Pyszne - myśli - tylko te bułki jakieś mokre i lepkie. Zaciekawiony woła kelnera:
- Panie Kelner, co to ma znaczyć? Dlaczego te bułeczki są takie wilgotne?
Kelner na to:
- A co pan myśli? - w lewym ręku talerz, w prawym ręku talerz, bułki pod pachą, to człowiek się nie może spocić?!

■ Jak długo można patrzeć jednym okiem na teściową? Dopóki się muszka nie zejdzie ze szczerbinką.

■ Na arenę wszedł treser krokodyli, a za nim powoli człapie wielki aligator. Przy dźwięku werbli treser włożył krokodylowi w paszczę swój członek. Widownia oszalała. Treser uciszył ludzi gestem ręki i chce wyjąć małego, ale bestia mocno trzyma. Wyrywa się i nic. Chwycił pałę podaną mu przez pomocnika i zaczął nią okładać krokodyla po łbie, dopóki ten go nie puścił. Na widowni oklaski i stojące owacje.
- Czy ktoś z państwa chce spróbować? - zapytał się treser.
Nikt nie odpowiada, dopiero po wielokrotnym powtórzeniu podnosi się jakaś starowina.
- Ja to bym spróbowała, tylko niech mnie pan tym kijem tak nie bije.

■ Baca jest sądzony o pobicie obcokrajowca. Sędzia pyta:
- Baco czemuście go pobili?
- Bo pedzioł do mnie „ch**u"!
- Ależ baco, to obcokrajowiec, Anglik - może powiedział „how are you", to zwrot grzecznościowy po angielsku! Przeproście go i jesteście wolni.
- Moze i tak pedzioł. Jo sie na angielskim nie znom! Kiej tak, to niek mi wybocy!
Wracа baca do domu i coś mu spokoju nie daje. Mruczy pod nosem:
- Moze i ten Anglik pedzioł „hałarju", ale cemu potem dodoł „p*******ny"???

NAGRODY UFUNDOWANE PRZEZ FIRMĘ IPS OTRZYMUJĄ:
- Obywatel X
- Marek Bruś

IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.

ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ



Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Dowiesz się w jaki sposób od strony graficznej tworzone są gry komputerowe!
- Poznasz sposoby realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystanych w mega produkcjach.
- Nauczysz się korzystać z programów graficznych.

Wraz z CA 6/99 drugi, dodatkowy krążek CD-ROM, z pełnymi wersjami PhotoFrame i Mask Pro 1, oraz 15 plug-inami w wersji 30 dniowej – **Gratis!!!**

Jeśli chcesz być lepszy od innych, czytaj Computer Arts. Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.







UWAGA! PROMOCJA!

Możesz otrzymać komplet promocyjny trzech kolejnych numerów pisma 1-3/99 w cenie 35,00 zł lub nabyć pojedynczo dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz.

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym nadać pieniądze na adres:
Computer Arts, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję należy podać tytuł zamawianego pisma i zamawiane numery.

„Computer Arts Polska Edycja" jest odpowiednikiem najpopularniejszego w Wielkiej Brytanii magazynu o grafice komputerowj.


theme PARK WORLD™
99 zł
polska wersja językowa
Usiądź wygodnie i zbuduj przejażdżkę swojego życia!
TEL.(022) 832-54-30
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
ZYSKUJESZ:
• OTRZYMASZ SWOJĄ GRĘ PIERWSZY W POLSCE
• OTRZYMASZ RAZEM Z PRZESYŁKĄ EXTRA PREZENT
• PŁACISZ PRZY ODBIORZE TYLKO: 99 zł
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI
ELECTRONIC ARTS™
BULLFROG JEST WŁASNOŚCIĄ ELECTRONIC ARTS™
Dystrybucja na terenie RP: IPS - Computer Group.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. 642 27 66, fax 642 27 69
Software ©1999 Electronic Arts Inc. Bullfrog, the Bullfrog Logo and Theme Park are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and/or other countries. All rights reserved. Bullfrog Productions Ltd is an Electronic Arts™ Inc company. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
Scan vangis 2012 for www.retroreaders.makii.pl